



# UN LLANTO DESESPERADO

Una historia para lectores adultos  
escrita por Abraham Castro



La llamada de  
**CTHULHU**



# UN LLANTO DESESPERADO





## AUTOR

Abraham Castro «Zero»

## EDICIÓN

Francisco Valverde García

Marta de la Serna

## DISEÑO

Andrés Sáez Martínez «Marlock»

## ILUSTRACIÓN

Alberto Martínez Benito

## MAQUETACIÓN

Jara Villanueva Peñas

## CORRECCIÓN

Ariadna García Turon y Marta de la Serna

© Shadowlands Ediciones. Juegos de mesa y rol, S.L.

Calle Pere IV, 51, 4º 4º 08018 Barcelona

Telf./Whatsapp: 648.527.425

<https://shadowlands.es/> [info@shadowlands.es](mailto:info@shadowlands.es)

ISBN: 978-84-123859-2-2

Depósito legal: B 11184-2021

*Call of Cthulhu*, Chaosium Inc., and the Chaosium logo are registered trademarks of Chaosium Inc.

All rights reserved.

This is a work of fiction. This book includes descriptions and portrayals of real places, real events, and real people; these may not be presented accurately and with conformity to the real-world nature of these places, people, and events, and are reinterpreted through the lens of the Cthulhu Mythos and the *Call of Cthulhu* game in general. No offense to anyone living or dead, or to the inhabitants of any of these places, is intended.

This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Reproduction of this work by any means without written permission of Chaosium Inc., except for the use of short excerpts for the purpose of reviews and the copying of character sheets and handouts for in-game use, is expressly prohibited.



Primera edición, junio de 2021.

## ÍNDICE

### UN LLANTO DESESPERADO

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| Preludio .....                    | 5 |
| Los personajes no jugadores ..... | 6 |

### PUNTO DE PARTIDA

|                                         |    |
|-----------------------------------------|----|
| El apartamento de Skyler .....          | 19 |
| La entrevista con Randall .....         | 21 |
| El hospital de Jodie .....              | 22 |
| La ONG .....                            | 24 |
| Los grupos de terapia .....             | 27 |
| Universidad Estatal de Luisiana .....   | 27 |
| Old Tavern Club .....                   | 29 |
| Charla con Ivy .....                    | 30 |
| El apartamento de Ivy (Nicolette) ..... | 30 |

### SE ESTRECHA EL CERCO

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| El camping Happy Swamp Secrets ..... | 33 |
| Totuus .....                         | 35 |
| Angola .....                         | 36 |
| Casa de Agatha y Abel Fontenot ..... | 38 |
| Guías del pantano .....              | 41 |

### EN TERRENO PELIGROSO

|                  |    |
|------------------|----|
| El pantano ..... | 43 |
|------------------|----|

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Orientarse .....                 | 43 |
| La cabaña .....                  | 46 |
| La zona de culto .....           | 47 |
| La ceremonia del Despertar ..... | 47 |
| Venganza .....                   | 50 |
| Cómo actúan los Durmientes ..... | 52 |
| Iä, Iä, Shub-Niggurath .....     | 53 |

### DIRIGIR ESTA HISTORIA

|                                              |    |
|----------------------------------------------|----|
| Desarrollo lineal: El rastro de pistas ..... | 55 |
| Pistas flotantes .....                       | 56 |
| Terminar la historia .....                   | 57 |

### INFORMACIÓN ADICIONAL

|                       |    |
|-----------------------|----|
| Los Resucitados ..... | 59 |
| Los ritos .....       | 59 |
| Los Durmientes .....  | 60 |
| Cronología .....      | 63 |

### AYUDAS DE JUEGO

64

### INVESTIGADORES

69

### PERSONAJES NO JUGADORES

73







# UN LLANTO DESESPERADO

**U**n *llanto desesperado* es una aventura pensada para cuatro jugadores, diseñada para el sistema de juego *La llamada de Cthulhu*. Por los temas tratados —violencia, cáncer, suicidio—, se recomienda su lectura solo a jugadores maduros.

Esta es una historia basada en los Mitos pero difícilmente se la puede considerar una aventura lovecraftiana como tal. El horror cósmico está presente, y quizá al final se desate sobre toda la población, pero no es la semilla a partir de la que ha germinado esta historia. Esta aventura pretende llevar los Mitos de Cthulhu a los límites de lo moral y poner a prueba las convicciones de los personajes... ¿qué ocurre cuando se puede salvar a un ser querido a costa de la vida de otros?, ¿toda sangre derramada vale lo mismo?, ¿o quizá hay vidas que no merecen ser vividas y otras que sí? ¿Qué ocurre cuando el villano hace cosas buenas usando medios horribles?, ¿acaso el fin justifica los medios?... *Un llanto desesperado* obliga a los personajes a enfrentarse a estas preguntas. Y lo hace mediante una aventura de investigación que, inspirada en series como *True Detective*, los conducirá, prueba tras prueba, a la verdad que se oculta en los pantanos del sur de Luisiana.

Suerte contestándolas.

## PRELUDIO

*Un llanto desesperado* se desarrolla en el estado de Luisiana, Estados Unidos, en junio de 2014. Toda la aventura gira en torno a un pequeño pero poderoso culto firmemente asentado en los pantanos del sur del estado, sus prácticas y las repercusiones que estas podrían tener.

El culto, que se refiere a sí mismo como «el Aquelarre», está formando por tres mujeres de la familia Fontenot: la octogenaria Moira, la sexagenaria Agatha y la veinteañera Nicolette. La familia se completa con dos varones, Abel y Eldridge, que asis-

ten al culto cuando se les requiere, pero a los que no se les permite participar en sus ritos y ceremonias.

Tanto Agatha como Nicolette han sido concebidas en un rito al que hacen referencia como «ceremonia del Despertar». En él, despiertan a los retoños oscuros que se encuentran enraizados en los pantanos con sangre y, en un agitar frenético, les obligan a liberar esporas que traen consigo «el beso de Shub-Niggurath». Este otorga diferentes dones a quienes tienen el honor de recibirlo: las mujeres infértiles quedan embarazadas, los aquejados de enfermedades terminales o degenerativas sanan milagrosamente, e incluso los muertos resucitan... más o menos.

Uno de los objetivos del Aquelarre es extender el beso de Shub-Niggurath, que establece un vínculo entre ellas y el receptor al que manipulan mediante artes arcanas —los llamados ritos de obsesión y vinculación—. Así, pueden implantar poderosas ideas en los afectados, los llamados Durmientes, y controlar sus actos o forzarlos a actuar de una determinada manera.

Con el paso de los años el Aquelarre ha establecido una enorme red de contactos gracias a los receptores del beso de Shub-Niggurath y sus allegados.

La ceremonia del Despertar sucede tres o cuatro veces al año. Cuando el acontecimiento va a producirse, son capaces de percibirlo como una sensación mística, lo que les permite realizar los preparativos oportunos con suficiente antelación.

## El origen de la aventura

Sullivan y Skyler Goodwin eran una joven pareja que, en 2001, decidió separarse de mutuo acuerdo. Skyler se llevó consigo a su hija Jodie, que entonces tenía solo cuatro años.

Trece años después, a finales de marzo de 2014, la vida golpea con fuerza a Jodie: con tan solo die-



cisiete años se le diagnostica un agresivo cáncer. Inicia entonces un tratamiento que su padre costea al completo, en un intento de aliviar la culpa por pasar apenas tiempo con ella.

Sullivan ve, desesperado, como su hija va consumiéndose poco a poco y, tras unos meses, los médicos confirman a Skyler que Jodie no está respondiendo bien al tratamiento. Le dan solo seis meses de vida.

Mientras tanto, Abel Fontenot, haciéndose pasar por un estudiante de psicología voluntario de una ONG, recorre lugares con enfermos graves o terminales en busca de desesperados que accedan voluntariamente a someterse al beso de Shub-Niggurath. De esta forma, entra en contacto con Jodie, y empieza a investigar posibles beneficios de ofrecerle «la salvación de los pantanos». Nicolette, gracias a las investigaciones de su hermano Abel, se interesa por conocer personalmente a Jodie, a la que no duda en colocar la primera en la lista de candidatos cuando siente un gran poder latente en ella. Además, Nicolette tiene planes de convertirla en el siguiente eslabón del Aquelarre, ya que no tiene la menor intención de dejarse fecundar por las esporas de Shub-Niggurath.

En junio, Abel Fontenot se encuentra a una Skyler devastada por las noticias concernientes a su hija y, con el beneplácito de Nicolette, le habla de la sanación tradicional de los pantanos.

Poco después, Jodie intenta suicidarse por no poder soportar más los intensos dolores que le provoca el tratamiento. Skyler, desesperada, acepta seguir las indicaciones del culto y se traslada a Morgan City, al sur del estado, en espera de acudir a los pantanos cuando le sea indicado.

Por su parte, Sullivan recibe la notificación del centro de tratamiento de que su hija ha faltado a las dos últimas sesiones. Esto lo pone en alerta y, tratando de obtener respuestas, decide ir a ver a su exmujer y a su hija. Lamentablemente, antes de llegar a su destino, un conductor distraído lo atropella y queda postrado en una cama, lo que le impide continuar con sus indagaciones. Entonces decide contratar a un grupo de investigadores para que lo ayuden a dar con su hija.

Y así es como llegamos al punto en que los investigadores se implican en la historia.

## LOS PERSONAJES NO JUGADORES

Esta historia está planteada como una especie de tablero de ajedrez, en el que los personajes no jugadores son como peones en las manos del Guardián que deben responder de una u otra forma según las acciones que realicen los investigadores. Para saber cómo, cuándo y dónde moverlos, a continuación se ofrecen los datos más relevantes acerca de cada uno de ellos: recursos a su alcance, carácter, motivaciones, posibles reacciones, etc. Si necesitas saber qué haría un personaje no jugador en una determinada situación, no dudes en volver a este apartado para consultarlo.

### Nicolette Fontenot

Nicolette, o Nicky, es una joven veinteañera de melena pelirroja y facciones finas. Es delgada y atlética, con una profunda mirada que encierra algo animal en su interior. Sabe manipular a la gente y su papel en el culto pasa por ayudar a su hermano Abel a localizar posibles sacrificios de sangre con los que despertar a los retoños oscuros. A tal efecto, ha alquilado uno de los pisos de estudiantes cercanos a la Universidad Estatal y trabaja a tiempo parcial en un pub llamado Old Tavern Club. De esta manera puede moverse entre la gente joven en busca de nuevas víctimas. No obstante, siempre escoge a gente a la que juzga indigna de una vida: abusones, matones, estudiantes perezosos, juerguistas que descuidan sus estudios, etc.

Al ser concebida durante una ceremonia del Despertar, tiene un vínculo con Shub-Niggurath, y su sangre ostenta el poder necesario para despertar a los retoños oscuros y usar los ritos del culto.

Es, sin duda, la más fuerte de las Fontenot. Siente pánico ante la idea de tener que alumbrar a un hijo nacido de la simiente de Shub-Niggurath y, aunque su madre y su abuela defienden que así debe ser, ella tiene otros planes para el culto: pretende reclutar a Jodie Goodwin como aprendiz y convertirla en el siguiente miembro del Aquelarre. A partir de ahí, podría expandirse lo suficiente como para hacer frente a su madre Agatha y su abuela Moira si estas se rebelan contra su decisión de cambiar la forma en la que el culto debe desarrollarse.

También se encarga de recopilar información sobre el culto y las ceremonias que ejecutan. Las

graba con su móvil y las sube un videoblog que pretende ser una suerte de grimorio moderno con el que adoctrinar a las nuevas incorporaciones.

Nicky lleva siempre consigo, anudadas en la muñeca, cinco tiras de tela vinculadas a los Resucitados —una suerte de no muertos que actúan bajo la voluntad de su invocador—. Esas tiras son pedazos de posesiones materiales que llevaban los sacrificados en el momento en que se convirtieron en Resucitados. A Nicolette, le basta con acariciar esas tiras y pronunciar el nombre original de sus propietarios para convocarlos a su presencia. Sin embargo, solo usará este recurso cuando se encuentre en el pantano, más allá de la senda de las trampas, ya que es donde se encuentran los Resucitados (ver «Los Resucitados» en el capítulo Información adicional).

Nicolette es el enlace del culto con Jodie Goodwin, y la única que sabe que ella y su madre se encuentran alojadas en una casa de huéspedes de Morgan City. En su móvil tiene un número de teléfono que se corresponde con un terminal desechable de prepago que le hizo llegar a Skyler Goodwin antes de que se trasladara a Morgan City.

Si los investigadores la acorralan, Nicolette finge guiarlos hasta Jodie por el pantano y los lleva hasta el lugar en el que se encuentran enraizados los retoños oscuros donde, derramando su propia

sangre, trata de despertarlos para que la ayuden a librarse de los investigadores.

Si se ve completamente superada y desarmada, sin posibilidad de presentar batalla, trata de hacer que los investigadores se cuestionen lo que están haciendo, ya que ella y su gente pueden salvar a Jodie de una muerte segura.

## Agatha Fontenot

Es la madre de Nicolette y la hija de Moira. Al igual que Nicky, fue concebida durante una ceremonia del Despertar, por lo que su sangre tiene poder para despertar a los retoños oscuros y vincularse con los Durmientes que han recibido el beso de Shub-Niggurath.

Agatha tiene sesenta años, pero se esfuerza en parecer mayor para reforzar su imagen de anciana sabia, ya que se gana la vida como vidente y orientadora por medio de la cartomancia actuando bajo el pseudónimo de Madame Leiva. Tiene el cabello cano, recogido en un moño clásico y viste ropa más propia de los años veinte. Apenas sale de su casa, por donde se mueve con una silla de ruedas de madera que cruje constantemente, a pesar de no necesitarla. Ha comprobado que esta apariencia frágil hace que sus visitantes confíen en ella rápidamente.

Dentro del culto, su labor pasa por reclutar a los desesperados que la visitan buscando consejo y adivinación. Durante sus sesiones de tarot, les formula preguntas veladas y, si ve potencial, deja que los demás evalúen como proceder.

Agatha es en realidad un animal enjaulado. Tras su apariencia bonachona y adorable se esconde una mujer artera y desagradable, con poca paciencia y que ha criado a sus dos hijos, Nicolette y Abel, con métodos expeditivos. Si los investigadores la hostigan, no duda en hacer uso del rifle de caza que tiene en casa o en reclamar la ayuda del *sheriff* Brody Turner (colaborador del culto) para que los ponga en su sitio.

Si la reducen u obligan a colaborar, Agatha se resiste tanto como puede aludiendo a su falsa invalidez. Si los jugadores descubren la mentira, se convierte en una insufrible pesadilla que no cesa de insultar, patear, morder, gritar y amenazar y que se niega por completo a colaborar. Solo la ame-

### NOTA PARA EL GUARDIÁN

Nicolette tiene todas sus esperanzas puestas en realizar la ceremonia del Despertar sobre Jodie, para que la ayude a llevar el culto a la dirección que desea. Por tanto, Nicky no está dispuesta a prescindir de ella: Llegado el momento podría presentarse en la casa de huéspedes donde se aloja junto a su madre y llevársela consigo a casa de Agatha o, a la desesperada, dársela a Eldridge para que la custodie en la cabaña de los pantanos hasta la noche de la ceremonia. Y, si para llegar hasta Jodie tiene que pasar por encima de Skyler, no dudará en hacerlo.





naza de daño físico a Abel o Nicolette puede hacer que Agatha acceda a llevar a los investigadores a los pantanos, donde no dudará en pedir a gritos la ayuda de su hermano Eldridge.

Llegado el momento, tanto Nicolette como Agatha Fontenot pueden ponerse de acuerdo para usar el rito de vinculación sobre alguno de los receptores del beso de Shub-Niggurath para controlar su cuerpo y asaltar a los investigadores. Para ello, deben acudir a la cabaña del culto situada en los pantanos al sur de Idlewild y usar el complejo círculo esotérico que hay grabado en el suelo.

## Moira Fontenot

Es la fundadora del Aquelarre, madre de Agatha y de Eldridge y abuela de Nicolette y Abel. Moira es la única que vive en el pantano. Sufre de una obesidad mórbida que le impide desplazarse con soltura y para moverse necesita la ayuda de su hijo Eldridge, por lo que a menudo decide permanecer en la cabaña del culto. Verla caminar por los pantanos sin aliento, bamboleándose con su larga, lacia y sucia melena negra al viento y vestida con apenas jirones de tela es una visión estremecedora; y lo es aún más si se la observa de cerca, con una piel pálida sembrada de humores y heridas producto de las rozaduras.





Los investigadores solo se pueden topar con Moira si merodean por las profundidades del pantano. Si esto sucede, ella emite un gemido lastimoso, como un niño, quejándose amargamente porque los herejes han invadido un territorio que ella considera sagrado. Por sí misma es inofensiva —demasiado lenta y torpe—, pero Eldridge es su protector y acudirá en su auxilio desde cualquier rincón del pantano en cuestión de minutos dispuesto a hundir los dedos en los ojos de cualquiera que perturbe a su madre.

Es imposible que Moira colabore con los investigadores en forma alguna. Su deber para con el culto y Shub-Niggurath es inquebrantable.

Hoy día Moira no es de especial relevancia para el culto fuera de los pantanos. Dentro de él, participa en las ceremonias del Despertar, a pesar de que su sangre no es ni de lejos tan poderosa como la de su hija Agatha o su nieta Nicolette. Moira guarda cierto recelo con respecto a esta última, pues no deja de cuestionarlo todo y parece no guardar el debido respeto a las tradiciones. Los investigadores quizá puedan manipular a Moira en algún sentido si la presionan en la dirección adecuada con respecto a Nicolette.

## Abel Fontenot

Es el hijo de Agatha y hermano mayor de Nicolette. Ronda la treintena y es extremadamente delgado y huesudo, con prominentes clavículas que se marcan bajo las camisetas desgastadas que suele vestir. Su rostro es anguloso e imberbe, y su sonrisa, amable.

Abel fue concebido por métodos tradicionales en la profundidad del pantano, donde su padre y Agatha yacieron en el suelo sagrado en el que se encuentran enraizados los retoños oscuros aún dormidos. Tras la concepción, el padre de Abel fue asesinado por Agatha, que se bañó con su sangre en una ceremonia arcana poco exitosa. Como consecuencia, Abel no guarda relación alguna con Shub-Niggurath y su sangre no ostenta el poder de la de su hermana Nicolette.

Dentro del culto, Abel actúa como ojeador. Vive con su madre en Morgan City, al norte del pantano, y desde allí se desplaza a donde sea necesario en busca de nuevos objetivos que puedan recibir el beso de Shub-Niggurath. Para ello, recurre principalmente a grupos de autoayuda y terapia, haciéndose pasar por un estudiante de psicología de la Universidad Estatal, un volun-





tario de una ONG o un visitante más que quiere compartir sus historias. Allí busca personas desesperadas por superar sus problemas, a las que poder ofrecer «la sanación de los pantanos». Cuando tiene un nombre, lo comparte con el resto del culto.

Abel siempre se mantiene al margen de las ceremonias del culto. En ocasiones puntuales lleva a algunas víctimas al camping que usan como punto de acceso a los pantanos, pero desconoce los detalles concretos de lo que ocurre en su interior. Nunca ha ido más allá de la cabaña por puro temor a los retoños oscuros de los que su hermana le ha hablado alguna vez.

Trabaja estrechamente con su hermana Nicolette y ambos son los responsables de moverse más allá de los pantanos cuando es necesario.

Abel es, sin duda, el eslabón más débil del culto y por tanto aquel al que pueden explotar los investigadores con mayor facilidad. Si ejercen daño físico sobre él, accede rápidamente a llevarlos a los pantanos, lugar donde presumiblemente está la chica. Pero todo es una farsa —quizá un investigador con cierto bagaje se percate de ello—. Si llegan a los pantanos, Abel tratará de huir entre el follaje para pedir ayuda a cualquier miembro del culto. La opción más plausible es llamar por teléfono a su hermana Nicky, aunque la falta de cobertura podría hacer que se decantara en primer lugar por Eldridge.

Si Abel se ve en serio peligro, reducido, desarmado y sin posibilidad de recurrir a artimañas, confiesa que su hermana Nicky es la única que sabe dónde se encuentra Jodie, y que suele merodear por la Universidad Estatal, aunque desconoce el lugar exacto.

## Eldridge Fontenot

Hijo de Moira, hermano de Agatha y tío de Nicolette y Abel, es el último de los miembros del culto y su fuerza bruta. Eldridge fue concebido por Moira en la cabaña de los pantanos, pero nunca conoció a su padre, y su madre nunca habla de ello. Nació anormalmente grande —actualmente mide en torno a los dos metros veinte y pesa unos ciento cincuenta kilos— y no dispone de una inteligencia especialmente desarrollada.

Es un gigantón que nunca sale de los pantanos. Siempre va equipado con botas de plástico y unos pantalones parcheados docenas de veces, embozado en un chubasquero verde que oculta parcialmente su rostro contraído, en el que destacan un ojo excesivamente grande y un defecto en el labio superior que le provoca un babeo constante.

En lo que al culto respecta, Eldridge es el guardián de los terrenos pantanosos, una labor que comenzó a realizar en interés del culto, pero que se convirtió en oficial cuando el *sheriff* Brody Turner movió algunos hilos y lo nombró agente forestal de la zona.

Eldridge se encarga de que todo aquel que entre en los pantanos por cuenta propia no pueda salir. Ha distribuido una serie de trampas a lo largo del camino más inmediato hacia la cabaña donde vive su madre. Oficialmente, los herrumbrosos cepos sirven para evitar que los caimanes avancen hacia el norte y se internen en la ciudad.

Haciendo valer su cargo oficial, Eldridge patrulla las inmediaciones del camping que da acceso a los terrenos del culto, mantiene las trampas y busca indicios de curiosos con un fusil de caza al hombro. Lo utiliza sin dudar, excusándose en los carteles en los que se advierte de la presencia de animales salvajes y de que se disparará a cualquiera que se interne más allá de los límites del camping.

Eldridge es también el principal valedor de Moira para desplazarse llevándola de un sitio a otro en una vieja carretilla de madera. La relación entre ambos es extrañamente enfermiza, como si se tratara de una madre excesivamente protectora con un hijo recién nacido.

En cuanto a las ceremonias, Eldridge se encarga de trasladar desde el camping a la zona de culto a los candidatos a sacrificios de sangre que proporcionan Abel y Nicolette. Si es necesario reducirlos, utiliza una especie de fórmula química elaborada a partir de las esporas de los retoños oscuros. Una vez que los entrega en la zona acordada, Eldridge se retira a la cabaña. Nunca ha presenciado la ceremonia del Despertar y su sangre no tiene suficiente poder para usar los ritos que permiten manipular a los Durmientes.





## Sullivan Goodwin

Sullivan es el gancho para que los investigadores se involucren en la historia. Es un hombre de mediana edad, alto y bien parecido, con un pelo que ha empezado a encanecer y unos llamativos ojos azules.

Tiene un negocio de clínicas de fertilidad franquiciadas relativamente exitoso. Pero, aunque es médico titulado en obstetricia, hace años que no ejerce y únicamente se dedica a aburridas labores administrativas.

Se casó con Skyler en la década de los noventa y fueron felices hasta 2001, cuando decidieron separarse de mutuo acuerdo. Su pequeña hija Jodie se marchó con su madre.

A principios de este año, 2014, recibió de boca de su exmujer la noticia del agresivo cáncer que padecía su hija. Fue un duro varapalo emocional que trató de capear volcándose en el trabajo. Para aliviar la culpa por estar lejos de Jodie, se ofreció a costear todos los gastos del tratamiento.

Hace unos días recibió la llamada del centro donde su hija recibía tratamiento para notificarle, como titular de los pagos, que la chica había faltado a sus dos últimas sesiones. Preocupado, fue al en-

cuentro de su mujer, pero sufrió un atropello que lo ha mantenido en cama unos días.

Sullivan es un aliado de los investigadores y les asiste en todo lo que puede mediante llamadas telefónicas. Dispone de una generosa cantidad de dinero que está dispuesto a usar de forma juiciosa para encontrar a su hija. Pero, si llega hasta sus oídos lo que está ocurriendo en los pantanos con Jodie, permitirá que el culto opere sobre ella con la esperanza de reencontrarse con su hija después de recibir «la sanación de los pantanos». Lamentablemente, si esto sucede, el reencuentro nunca llegará a producirse.

## Skyler Goodwin

La madre de Jodie y exmujer de Sullivan es la principal responsable de lo que está sucediendo, ya que ha accedido a que su hija se someta a la cura milagrosa de los pantanos como último recurso a la desesperada.

Es una mujer fuerte e independiente, de cabello castaño y ojos oscuros, con un cuerpo curvilíneo habitualmente embozado en trajes formales. Normalmente trabaja en un bufete de abogados tramitando documentación, pero ahora goza de



un periodo de asueto debido al estado en el que se encuentra su hija.

Está dispuesta hacer lo que sea para salvar la vida de su hija y no cree que su exmarido coincida con ella en esta determinación. Sabe que tomar la vía de los pantanos es aferrarse a un clavo ardiendo, pero ver sufrir a su hija es demasiado insoportable como para no tratar de agarrarse a él con tanta fuerza como sea necesario.

El detonante de la decisión de Skyler fue el intento de suicidio de su hija hace tan solo unos días, antes de que los investigadores se involucraran en esta historia. Esa misma noche Skyler llamó a Nicolette Fontenot para asegurarle que estarían en el lugar y fecha acordados. También le comentó que estaba algo inquieta por si Sullivan trataba de impedirse, pero Nicolette le dijo que no se preocupara. Así que Skyler y Jodie cogieron las maletas y se marcharon en un taxi en dirección a Morgan City, dejándolo todo atrás.

Desde entonces se encuentran en la casa de huéspedes de Mama Louise, una septuagenaria

afroamericana de vitalidad envidiable, a la que solo es posible acceder mediante recomendación, ya que no aparece en ninguna guía. Allí aguardan el momento indicado por el culto para acudir al camping: el 25 de junio a las 19:00 horas.

Si los investigadores la descubren a ella o a su hija, se muestra terriblemente agresiva y sobre-protectora con Jodie y los increpa, diciéndoles que ellos no tienen nada que decir en este asunto. Incluso puede recurrir a la policía si lo considera necesario. En este caso, responde a la llamada el sheriff Brody Turner quien, para desgracia de los investigadores, colabora con el culto.

### Jodie Goodwin

Es la hija de Skyler y Sullivan Goodwin. Cuando sus padres decidieron separarse, Jodie se marchó con su madre. Desde entonces tuvo una vida relativamente feliz, con las desavenencias propias de la adolescencia. Sin embargo, el hecho de criarse con una madre soltera hizo de ella una chica independiente con capacidad para atajar los problemas por sí misma.





En marzo fue diagnosticada de un agresivo cáncer. Fue duro, pero para ella lo peor era ver el sufrimiento en su madre. Inició el tratamiento en cuanto su padre, con quien tiene una relación distante y casi inexistente, accedió a financiarlo.

Jodie era una chica vital, de cabello moreno y nariz diminuta, siempre vestida con ropa de estampados llamativos, pero desde que empezó a recibir tratamiento ha perdido más de veinte kilos. Ahora casi siempre viste con ropa que le queda demasiado grande y cubre su cabeza con coloridos pañuelos tratando de recobrar un poco de la vitalidad que ostentaba antes.

Durante el tratamiento trabó amistad con un par de chicos en el hospital: un compañero llamado Jason y un estudiante de psicología que ofrece ayuda y asesoramiento a los pacientes como parte de un voluntariado, un tal Zack —que, en realidad, es una identidad asumida por Abel Fontenot como parte de su labor como ojeador para el culto—.

Pero al cabo de poco, llegó lo peor: su cuerpo no respondía bien al tratamiento, y cada sesión

terminaba convirtiéndose en una tortura de dolor, mareo, vómitos y extrema fragilidad física. Unos meses más tarde, recibió la noticia de que el cáncer terminaría con su vida antes de final de año. Un par de días después, Jodie tuvo una de sus peores respuestas al tratamiento y trató de quitarse la vida en el baño de casa. Esa misma noche su madre le habló de un último recurso en los pantanos y la obligó a marcharse con ella. En cualquier caso, Jodie no tenía fuerzas suficientes para resistirse.

Ahora Jodie aguarda junto a su madre en una casa de huéspedes. Apenas se mueve de la habitación y a duras penas come lo que le ofrece su anfitriona en una bandeja, asistida por su madre. Su estado de extrema debilidad la hace incapaz de moverse por sí misma.

Si nada impide que Jodie reciba la sanación de los pantanos, regresará totalmente curada de su aficción. Pero, lamentablemente, si Nicolette aún goza de salud y libertad, Jodie se unirá a ella en sus planes para expandir el Aquelarre y refundarlo con nuevas costumbres.







## **Sheriff Brody Turner**

Es el *sheriff* local de Morgan City, al sur de Idlewild. El camping que sirve de acceso a los terrenos del culto y la casa en la que viven Agatha y su hijo Abel Fontenot están en su jurisdicción.

La nieta del *sheriff* Turner, Abigail, sufría una dolencia ósea que la iba a dejar postrada en una cama de por vida. Un día Agatha le ofreció la posibilidad de curarla y, desesperado, Turner aceptó. No sabe qué ni cómo ocurrió, pero Abigail se recuperó. A cambio, desde entonces el *sheriff* se encarga de controlar el acceso al camping y usa su influencia en la dirección que el culto le indica —así consiguió, por ejemplo, que Eldridge Fontenot fuera nombrado agente forestal de los terrenos que hay al sur del camping—.

Brody Turner es un hombre de edad avanzada, aunque en buena forma. Pasa de los sesenta pero, salvo por una pequeña bolsa de grasa que cuelga de su abdomen, pasa por alguien diez o quince años más joven. Viste un uniforme marrón, sombrero y gafas de sol y un chaquetón si hace fresco. Turner es un hombre agradable al trato que prefiere dialogar antes que amenazar, pero no tolera la desobediencia.

Su colaboración con el culto se basa en controlar la zona circundante al camping. Siempre mero-dea por los alrededores en su todoterreno o se le

encuentra tomando algo en uno de los locales cercanos desde donde puede controlar el perímetro.

Apenas sabe nada de lo que ocurre en los pantanos, pero conoce a cuatro de los miembros del culto —Eldridge, Agatha, Nicolette y Abel—. Con el primero es con quien más trato tiene con diferencia, ya que se informan mutuamente de la presencia de posibles amenazas en torno al camping.

En ocasiones, Agatha o Nicolette se ponen en contacto con él por teléfono para notificarle que en una noche en concreto debe permanecer cerca del camping controlando el lugar e impedir que nadie se acerque. Son las noches en las que van a realizar la ceremonia del Despertar.

Turner es un colaborador diligente. Evita hacerse preguntas y ha aprendido a mirar para otro lado con una naturalidad pasmosa. Alberga la sospecha de que lo que ocurre en los pantanos tiene que ver con algún tipo de secta relacionada con el vudú, pero ni siquiera se plantea no colaborar por temor a que su nieta vuelva a quedar postrada.

Si los investigadores lo acosan, trata de hacer valer su cargo para darles una lección y los mantiene encerrados tanto tiempo como la ley le permite. Si la cosa va a mas, usa su arma de forma no letal.

Sin embargo, si lo reducen y lo obligan a colaborar, confiesa lo ocurrido con su nieta y lo que sabe sobre el culto.



## SEGUIR A LOS INVESTIGADORES

Lukas Williamson hace vida normal hasta que recibe una llamada de Abel o Nicolette Fontenot. Inmediatamente se pone en marcha y pasa las siguientes 24 horas tratando de recabar información sobre el objetivo que le han marcado.

A este respecto vas a tener que improvisar acerca de qué es capaz de descubrir Williamson dependiendo de lo que hagan los investigadores en las siguientes 24 horas y lo cuidadosos o descuidados que sean dejando pistas tras de sí —dar su nombre auténtico, usar una tarjeta para pagar una cuenta, etc.—.

El detective dividirá su tiempo entre las siguientes actividades:

- ⑨ Seguir a los investigadores a distancia, en coche o a pie, según lo requiera la situación. Se puede percibir su presencia mediante una tirada de **Descubrir**, aunque es bastante bueno en la tarea debido a los años de práctica acumulados —se necesita un éxito Difícil—: el investigador quizá se percate, por ejemplo, de que ha visto el mismo coche varias veces en diferentes lugares o de que un tipo lo mira de

soslayo tras entrar en el mismo bar, y que curiosamente se marcha a la vez.

- ⑩ Aprovechar alguna oportunidad para entablar una conversación con alguno de los investigadores cuando se encuentre solo —cuando vaya al baño, o se acerque a la barra de un bar a pedir algo, por ejemplo—. El detective trata de parecer agradable y casual, iniciando una conversación sobre alguna banalidad, para luego, poco a poco, ir soltando preguntas cuyas respuestas le interesan más, del estilo: «¿eres de la ciudad? No tienes pinta de ser de aquí» o «¿estás aquí de vacaciones o por algo más personal?».

Si los investigadores le dan pie, Lukas Williamson se identifica como detective retirado y se ofrece a orientarlos acerca de las particularidades del sur de Luisiana a cambio de algunos billetes. Si es necesario, puede inventarse alguna historia que apoye cualquier sospecha de los investigadores con el único objetivo de acompañarlos y tener la oportunidad de recabar más información sobre ellos.

## Lukas Williamson

Se trata de un detective privado que recibió el beso de Shub-Niggurath, recuperándose así del último estadio de un cáncer de pulmón terminal. Como contrapartida, el culto usa sus habilidades para investigar a posibles candidatos para ser sacrificados o recibir el don de Shub-Niggurath.

- ⑨ Williamson es un hombre de mediana edad, algo entrado en carnes, sin apenas pelo en la cabeza y una sonrisa bobalicona que inspira confianza a quien se le acerca. Posee un carácter afable y es la clase de persona que puede dar conversación a un desconocido en la barra de un bar durante una hora.

Williamson nunca ha puesto en peligro su propia seguridad para ayudar al culto, si bien ninguno de sus miembros se lo ha pedido. No se cuestiona lo

que hace el culto ni lo que le piden. Como ocurre con otros que han recibido el beso de Shub-Niggurath tiene miedo de incomodar al culto y que hagan que el cáncer regrese. Por el momento, sus funciones se han limitado a recopilar información, lo que usualmente requiere moverse, preguntar, socializar, sonsacar, vigilar y allanar, tareas en las que se ha vuelto un experto. A medida que reúne información se la facilita por teléfono a Nicolette o Abel Fontenot, o, si no es urgente, redacta una suerte de informe que entrega en casa de Agatha, sin intercambiar apenas palabra con ella.

Si los miembros del culto ven a los investigadores merodear por el camping o realizar preguntas incómodas, lo primero que hacen es hacer una llamada a Williamson para que averigüe todo lo que pueda sobre ellos. Con suerte —y quizá algunas tiradas enfrentadas— los investigadores perciben



que los siguen o bien algún personaje no jugador recurrente con el que hablen por segunda vez puede comentarles que alguien ha estado haciendo preguntas sobre ellos.

Si los investigadores lo presionan, Williamson puede tratar de dirigirlos hacia el culto con pistas sutiles —notas deslizadas bajo la puerta y cosas por el estilo—. En realidad, está deseando liberarse de la presión que supone cumplir los designios del culto sin rechistar y no le importaría que sus miembros desaparecieran. Por eso, si lo presionan con vehemencia y se ve acorralado y sin escapatoria no duda en desembuchar todo lo que sabe sobre el culto.

A respecto de esto último, como Guardián ten en cuenta que Williamson puede ser un poderoso recurso para reorientar a los jugadores en la dirección adecuada si ves que la historia está tomando un rumbo que no te gustaría explorar.

### Randall Delacroix

Randall es un tipo delgaducho y enjuto con aspecto de paleta que vive muy cerca de los pantanos del sur. Es un cazador y rastreador excelente y fue contactado por Abel Fontenot hace dos años cuando sufría una enfermedad hepática. Poco después se convirtió en uno de los besados por Shub-Niggurath.

El culto usa a Randall por sus capacidades para moverse por el pantano y por su innegable habilidad como tirador. Sin embargo, él no es consciente de que está siendo manipulado, si no que actúa bajo el influjo del rito de obsesión —una ceremonia arcana por la cual, a través de las esporas de los retoños oscuros, el ritualista implanta una orden o deseo en el objetivo vinculado, obligándole a cumplirla—. Fue así como Randall descerrajó un tiro a un excursionista con aspiraciones a documentalista que se internó en el pantano y tomó imágenes





de la zona del culto. Recientemente recibió órdenes de apostarse frente a la casa de Skyler Goodwin y acabar con Sullivan si este aparecía por el lugar. Cuando así fue, Randall lo atropelló, pero en la acción estrelló su coche contra un muro, lo que le provocó un severo traumatismo craneal.

En principio, Randall está postrado en una cama de hospital recuperándose tras su presunto accidente de tráfico, por lo que no debería suponer un problema para los investigadores.

No sabe prácticamente nada del culto y la escasa información que puede proporcionar se ofrece en su propia escena, explicada más adelante.

### Jon Favre

Se trata de un afroamericano enorme con poco aprecio por la vida ajena. Antes era un pandillero de Baton Rouge con una enfermedad mental degenerativa. Con la intención de usarlo como

músculo al servicio del culto en caso de necesidad, Abel Fontenot lo reclutó para recibir del beso de Shub-Niggurath. Eldridge lo recogió en el camping, por lo que ni siquiera conoce la existencia de Nicolette, Agatha o Moira

Jon ha actuado una docena de veces controlado por el Aquelarre mediante el rito de vinculación. Ha asesinado a sangre fría a cazadores furtivos que se introducían en el pantano burlando la vigilancia de Eldridge y a universitarios que amenazaban con descubrir a Nicolette o Abel. La última vez que Nicolette ejerció su control sobre él fue para eliminar al concejal Sean Wanyden —principal precursor de un camping al norte de las tierras del culto que no llegó a inaugurarse—. Pero, para entonces, la mente de Favre estaba ya tan dañada por el rito que pudo romper parte del vínculo y ofrecer cierta resistencia al control, e incluso llegó a ver a través de los ojos de Nicolette.





Finalmente, no pudo resistirse a matar al concejal, pero sí a suicidarse, tal y como Nicolette intentó que hiciera. Desde entonces, está detenido en la prisión estatal de Luisiana —conocida coloquialmente como «Angola»— donde cumple cadena perpetua. El Aquelarre se ha olvidado de él: no quiere correr el riesgo de una nueva vinculación por temor a que quien lo intente sufra algún daño.

## Sean Wanyden

Es un concejal de urbanismo de la ciudad de Morgan City. Fue el responsable del intento de apertura de un camping en el terreno del culto y pagó por ello con la vida tras negarse a recibir un soborno. Jon Favre, controlado por Nicolette Fontenot, lo ejecutó en su propio domicilio.

Su caso cayó pronto en el olvido, excepto para Anabelle Lane, alias Totuus.

## Anabelle «Totuus» Lane

Anabelle es una bloguera que investiga por cuenta propia sucesos de naturaleza extraña. En su blog habla sobre mitos y leyendas locales que no revisten mayor importancia, pero también tiene algunas entradas interesantes sobre una especie

de deidad reptiliana que fue adorada en tiempos pasados en el pantano. Eso, junto a un artículo de investigación acerca de la muerte del concejal Sean Wanyden a manos de Jon Favre y una teoría sobre «asesinos remotos», pueden llamar la atención de los investigadores.

Es una chica enjuta y fibrosa, muy nerviosa y de mente despierta. Lleva unas gruesas gafas de pasta sobre una cara rubicunda enmarcada por un perfecto corte de pelo. Viste como una *skater*, con pantalones amplios y camisetas ajustadas, normalmente cubiertas por una sudadera. Lleva siempre consigo una cámara de acción y una mochila a la espalda con un portátil.

Totuus —«verdad» en finés—, como le gusta llamarse en las redes, puede convertirse en una buena fuente de información para los investigadores y orientarlos en diferentes direcciones como, por ejemplo, las desapariciones en torno a la Universidad Estatal, el supuesto culto al dios reptil de los pantanos, el encierro de Jon Favre en «Angola» o el asesinato del concejal Wanyden.

Por desgracia para los investigadores, la información de Anabelle con respecto a los pantanos es falsa y no tiene ni idea de la existencia del culto ni de quienes lo conforman.

Esta aventura está pensada para cuatro jugadores. Sin embargo, durante el desarrollo de la historia algunos personajes planteados inicialmente como no jugadores pueden convertirse rápidamente en investigadores con una incorporación orgánica. Son los siguientes:

⑨ **Sullivan Goodwin:** en las pruebas de juego, Sullivan demostró ser un personaje jugador bastante interesante. Para incorporarlo, solo debes hacer que las secuelas de su atropello se reduzcan a una cojera ostensible en lugar de requerir un reposo absoluto. La inclusión de Sullivan como investigador incrementa el tono dramático de la historia, ya que no se trata de encontrar a un personaje irrelevante, si no a su propia hija enferma.

⑨ **Anabelle Lane:** los investigadores probablemente contacten con ella cuando indaguen en la Universidad Estatal. Puede incorporarse como investigador simplemente ofreciéndose a colaborar con el resto por propio interés periodístico.

⑨ **Lukas Williamson:** Su inclusión como investigador debe hacerse con cuidado, ya que la idea inicial es que sea un infiltrado que se ofrezca al resto del grupo de juego, bien como guía, bien como investigador por cuenta propia acerca de las desapariciones del pantano. En cualquier caso, una vez en manos de un jugador, Lukas puede actuar como un caballo de Troya, rebelándose como un traidor llegado el momento oportuno, o ayudando al resto de personajes a acabar con el culto para liberarse de su control.



# PUNTO DE PARTIDA

**D**os días después de ser atropellado, trasladan a Sullivan Goodwin al Lafayette Physical Rehab Hospital, un centro especializado donde podrán acelerar su recuperación y donde dispone de la intimidad de una habitación privada, con acceso a un teléfono y un ordenador portátil. Desde allí contacta con los investigadores en un intento desesperado por encontrar a alguien capaz de encontrar a su hija y ofrecerle respuestas.

Puede que los personajes de los jugadores no sean los mejores en sus respectivos campos, pero es lo mejor que Sullivan ha podido conseguir. Una vez congregados alrededor de su cama, los pone en antecedentes y les informa de su reciente y desafortunado atropello, de la desaparición de su exmujer y su hija, y de la necesidad de encontrar a esta última para que continúe el tratamiento contra el agresivo cáncer que sufre.

Como puntos de partida iniciales, Sullivan facilita a los personajes la dirección de la casa de Skyler y Jodie —un apartamento en Baton Rouge— y la del hospital donde su hija recibía tratamiento —el Mary Bird Perkins, también en Baton Rouge—.

## EL APARTAMENTO DE SKYLER

La vivienda que comparten Skyler y Jodie es un pequeño apartamento con dos habitaciones y un salón comedor de cocina abierta. Está ubicado en un edificio de cuatro plantas de ladrillo visto y anacrónicas ventanas de forja.

Ninguno de los vecinos es capaz de arrojar luz sobre la precipitada marcha de Skyler y su hija y no pueden ofrecer información más allá de lo evidente: el mal estado físico en el que se encontraba Jodie y lo cansada que parecía Skyler. Sí pueden dar una fecha orientativa sobre la última vez que las vieron: en torno al domingo 15 de junio.

Una vez en el interior, los investigadores pueden comprobar algunas cosas:

## NOTA PARA EL GUARDIÁN

Comprobarás que no hay tiradas de habilidad o atributo asociadas a la obtención de pistas. Preferimos dejar esta decisión en manos de cada Guardián, según las necesidades de su grupo de juego. Puedes hacer que los jugadores tengan que tirar para encontrar cada pista o bien que solo sea necesaria una tirada general para todo un escenario o estancia. Si lo prefieres, puedes entregar las pistas tras un examen concienzudo de la zona.

En todo caso, algunas de las pistas revisten mayor importancia que otras, ya que sirven para conectar diferentes escenas. Estas pistas están señaladas con texto de color rojo. Asegúrate de que los investigadores las obtienen si no quieres que la investigación se estanque en algún momento.



- ⑨ Uno de los cajones de la cocina contiene multitud de botes de medicinas. En el mismo cajón hay informes médicos que incluyen su prescripción y posología. Si se comparan, es fácil deducir que no falta ni un solo bote de pastillas. Eso debería poner en alerta a los investigadores: esté donde esté Jodie, no está recibiendo su tratamiento.
- ⑨ Falta algo de ropa en los armarios, tanto en la habitación de Jodie como en la de Skyler. Más o menos la suficiente como para una semana. Parece evidente que pretendían volver y que su ausencia no estaba planeada para un periodo de tiempo excesivamente dilatado.
- ⑨ No hay ni rastro de teléfonos u ordenadores. Skyler se los llevó consigo y permanecen en el







fondo de su maleta apagados para evitar que las localicen.

- ⑨ El baño huele a vómito residual, esa clase de olor que permanece en un lugar debido a su continuada presencia. A pesar de que hay varios ambientadores distribuidos por la estancia, el olor persiste. Esto debería orientar a los investigadores acerca de la enorme frecuencia de los vómitos de Jodie —lo que, a su vez, es un indicativo de su mala respuesta al tratamiento químico en el hospital—.
- ⑨ En el baño hay también una pequeña papelería de acero inoxidable. Al abrirla se hace evidente el olor de la sangre. Escarbando más allá de la capa de basura superior, puede encontrarse una cuchilla de afeitar ensangrentada envuelta en algodón, un indicio del reciente intento de suicidio de Jodie.
- ⑨ En la cocina, colgado en la nevera y casi enterrado por una docena de panfletos publicitarios de diversos restaurantes de la zona, hay un **folleto amarillento** (ayuda de juego 1) y muy desgastado que desprende cierto olor a moho. Tiene dibujada una infantiloides caricatura de un caimán y el texto habla del camping Happy Swamp Secrets, ubicado al sur de Idlewild —a un par de horas en dirección sur—. Sobre el folleto, escrito con un rotulador mucho más reciente hay un código que reza: 6/25 1900 —que equivale una fecha y una hora: 25 de junio a las 19.00 horas—.

### NOTA PARA EL GUARDIÁN

La fecha indicada en el folleto usa el sistema estadounidense (mes/día). Si a los investigadores les resulta demasiado confusa esta anotación, puedes recordarles que se encuentran en Estados Unidos, y que aquí las fechas se escriben indicando primero el número del mes y luego el número del día.



## LA ENTREVISTA CON RANDALL

Si los investigadores quieren hablar con Randall Delacroix del sospechoso atropello de Sullivan, este les indica que se encuentra ingresado en el Baton Rouge General Medical Center en observación.

Los investigadores pueden acceder a la habitación del hospital libremente, si son capaces de localizarla por sí mismos o logran convencer a alguien en el control de enfermería para que los oriente.

Randall está postrado en la cama, con un aparatoso vendaje en la cabeza, pero perfectamente consciente y lúcido. Recibe la visita de los investigadores con escepticismo, manteniéndose reservado ante cualquier pregunta.

Durante los primeros instantes de conversación, cualquier investigador acostumbrado a prestar atención a los detalles —o que supere una tirada adecuada— puede ver que Randall parece nervioso y ansioso. Además, sus uñas están amarillentas debido a la nicotina, lo que lo delata como fumador compulsivo. Pasarle bajo mano algo de cerveza o tabaco ayuda a que deje de estar a la defensiva y acceda a responder con sinceridad las preguntas de los investigadores.

Si los investigadores se ganan su confianza, relata que lo último que recuerda antes de despertarse en el hospital es estar sentado en casa viendo la televisión. Parece sincero en su relato, aunque, a la vez, da la sensación de que no lo cuenta todo. Hace falta algo más de persuasión para que haga una última confesión: no es la primera vez que le ocurre. Hace unos meses tuvo un episodio similar: despertó en el sofá de casa, vestido de calle y con el rifle que usa para cazar caimanes reposando sobre las piernas, sin recordar qué había estado haciendo antes. Se reserva para sí un último detalle que solo los más convincentes, persuasivos o amenazantes podrán sonsacarle: el calón del rifle olía a pólvora y faltaba una bala en el cargador, por lo que había sido disparado una única vez.

Randall ha recibido el beso de Shub-Niggurath, pero él no relaciona estas ausencias con ello. Para él se trata de algo totalmente ajeno y, por tanto, es del todo improbable que hable a los investigadores de su experiencia en los pantanos.



## EL HOSPITAL DE JODIE

El Mary Bird Perkins de Baton Rouge fue el lugar escogido por Skyler y los médicos de Jodie para iniciar su tratamiento contra el cáncer que padece.

Tras cruzar el umbral del edificio marrón de cinco plantas, los investigadores pueden dirigirse a la recepción, donde, después de identificarse debidamente, les indican el lugar en el que Jodie Sullivan recibía tratamiento.

El interior del hospital es amplio y moderno, con suelos embaldosados o enmoquetados y paredes lisas de colores pastel adornadas con maderas de diferentes tonalidades. De camino hacia la sala de quimioterapia los investigadores se cruzan con enfermos debidamente asistidos y ven multitud de espacios multiusos en los que se celebran reuniones, sesiones de terapia grupal y cosas por el estilo.

La zona de quimioterapia es un espacio diáfano con multitud de amplios sillones conectados a goteros donde los pacientes reciben su tratamiento. Cuando los investigadores entran en la estancia, una diligente enfermera sale a su encuentro y,

junto a una compañera, los asiste en todo lo que necesitan.

Si le preguntan por Jodie, la enfermera los conduce hasta una sala de espera anexa que en este momento se encuentra vacía, y allí les da algunas explicaciones con respecto a la muchacha:

- ⑨ Ambas enfermeras tenían muy buen trato con Jodie, que era una joven alegre y entusiasta. No así su madre, que en numerosas ocasiones había tildado el tratamiento de «una lenta forma de tortura».
- ⑨ La última vez que vieron a Jodie fue en su sesión del jueves 12 de junio. Ese día vomitó en uno de los cubos de basura de la sala de espera. Ella y su madre pasaron algunos minutos allí **hablando con uno de los voluntarios de una ONG**, un estudiante de psicología de la Universidad Estatal que viene un par de veces por semana para dar apoyo a familiares y enfermos como parte de su aprendizaje. Las enfermeras lo conocen como Zack —aunque en realidad se trata de Abel Fontenot— y pueden dar su descripción física.





Si los investigadores vuelven con estos datos a la recepción, les dicen que el hospital tiene un acuerdo con la ONG Overcome para que sus voluntarios puedan prestar sus servicios en el recinto.

- ⑨ Uno de los chicos con quien más trato tenía Jodie en el hospital era Jason, un joven que está recibiendo un tratamiento similar.

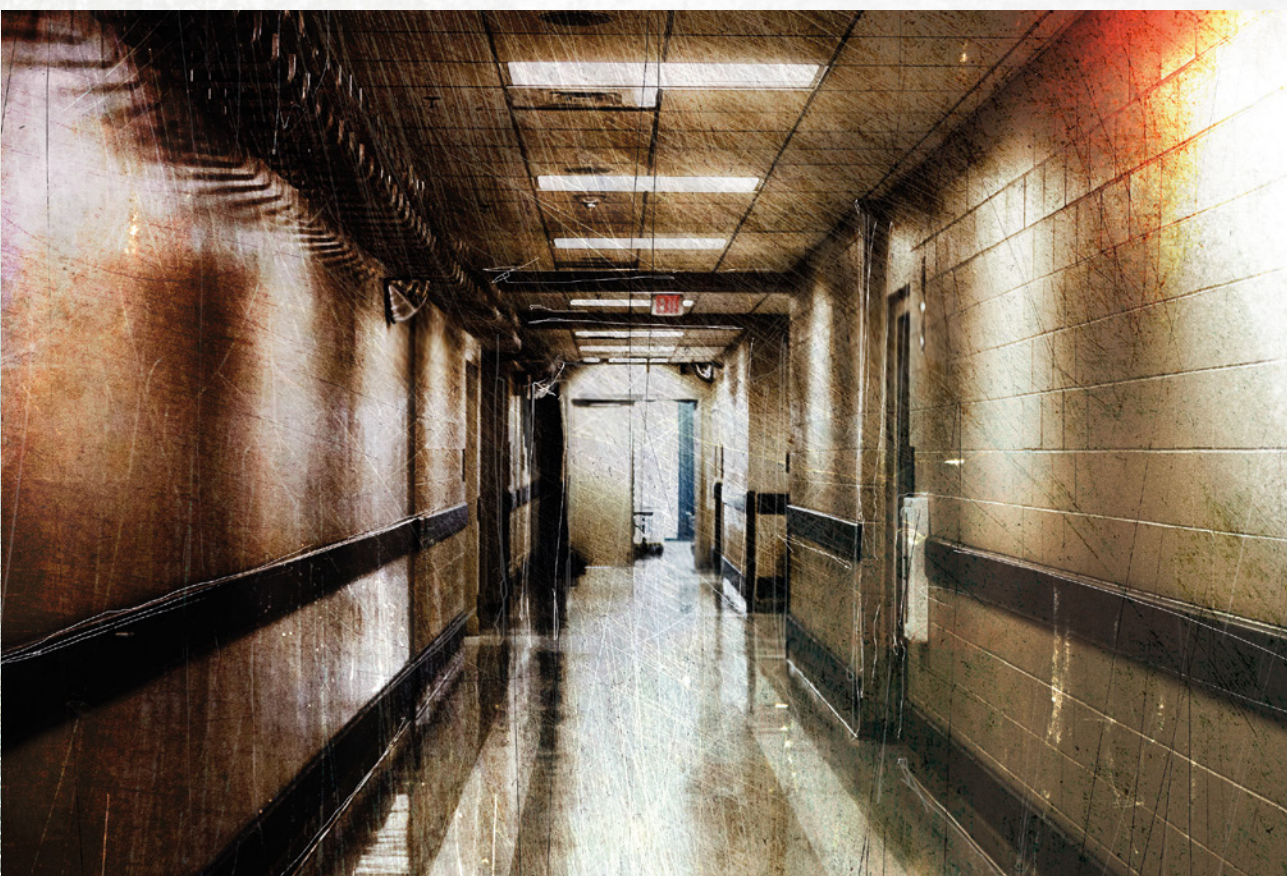
Si lo interrogan, Jason se muestra preocupado por Jodie, de la que teme que haya empeorado ostensiblemente. Aparte de datos intrascendentes y, quizá, repetir la descripción que las enfermeras puedan dar de Zack, no puede ofrecer mucho más.

Sin embargo, después de hablar con Jason, a los investigadores se les acerca Mary, la madre de este, alertada por las preguntas que ha recibido su hijo. Mary les pide que la acompañen a un lugar más privado, y allí les habla algo más en profundidad de Zack, señalándoles que quizá se interesaba «demasiado» por la vida privada de aquellos a quienes en teoría estaba tratando de ayudar. No tarda en

confesar que Zack también estuvo hablando con ella pero que rápidamente la conversación dio un giro hacia temas privados —como a qué se dedicaba, cómo les iba en la vida, con qué clase de gente se relacionaba, etc.—. Mary cortó la conversación de raíz y no volvieron a hablar con él.

Hay un 20% de probabilidades de que Zack —en realidad, Abel Fontenot— esté en el lugar cuando los jugadores lleguen. Si está allí, no tiene problema en hablar con los investigadores. Desvía su atención tanto como puede para quitárselos de encima y rápidamente telefonea a su hermana Nicolette para informarle de que unos tipos andan husmeando en busca de Jodie.

Este puede ser el primer toque de atención para el culto con respecto a los investigadores y que hace que Nicolette se ponga en contacto con Lukas Williamson para encomendarle que les siga y averigüe cuanto pueda de ellos.





### LA VERDAD SOBRE ZACK WATTS

Aunque es improbable que los investigadores obtengan esta información en el hospital, es importante tenerla en cuenta en adelante. Zackary Watts era un estudiante de primer curso de la Universidad Estatal. Hace dos años fue sacrificado para despertar a los retoños oscuros durante una de las ceremonias del Despertar. Una vez muerto, su cuerpo fue procesado mediante métodos arcanos y convertido en un Resucitado. La identidad de Zack, como la de tantos otros, fue usurpada por Abel Fontenot para asistir a terapias de grupo en las que reclutar nuevos objetivos para el culto.



### LA ONG

Su sede es un diminuto espacio situado a pie de calle de apenas media docena de metros cuadrados. Sobre la pared de ladrillo visto se ha pintado con espray azul, y con la ayuda de algún tipo de plantilla, el logo de la organización. Este se compone de una lágrima que recorre una mejilla rematada por una gran y esperanzadora sonrisa.

Una puerta de aluminio acristalada da acceso al interior del local. Allí, hay un par de escritorios y algunos archivadores de metal que contienen diversa documentación almacenada en carpetas colgantes de forma caótica. En alguna parte hay algún tipo de incensario que emite un olor cargante.

Hay también cuatro personas, todas con pinta de estudiantes de entre veinte y treinta años, estorbándose entre sí. La persona al cargo es una tal Sheryll Rees, una chica con un peinado





estrafalario en el que se mezclan al menos cuatro estridentes colores diferentes.

Si los investigadores no son especialmente inquisitivos o desagradables, Sheryll accede a buscar el expediente de Zack, al que ni siquiera recuerda. Allí solo hay un formulario de ingreso (**ayuda de juego 2.1**) con una **fotocopia de su carnet de estudiante de la Universidad Estatal** (**ayuda de juego 2.2**), en Baton Rouge. Observándolo pueden deducirse algunas cosas:

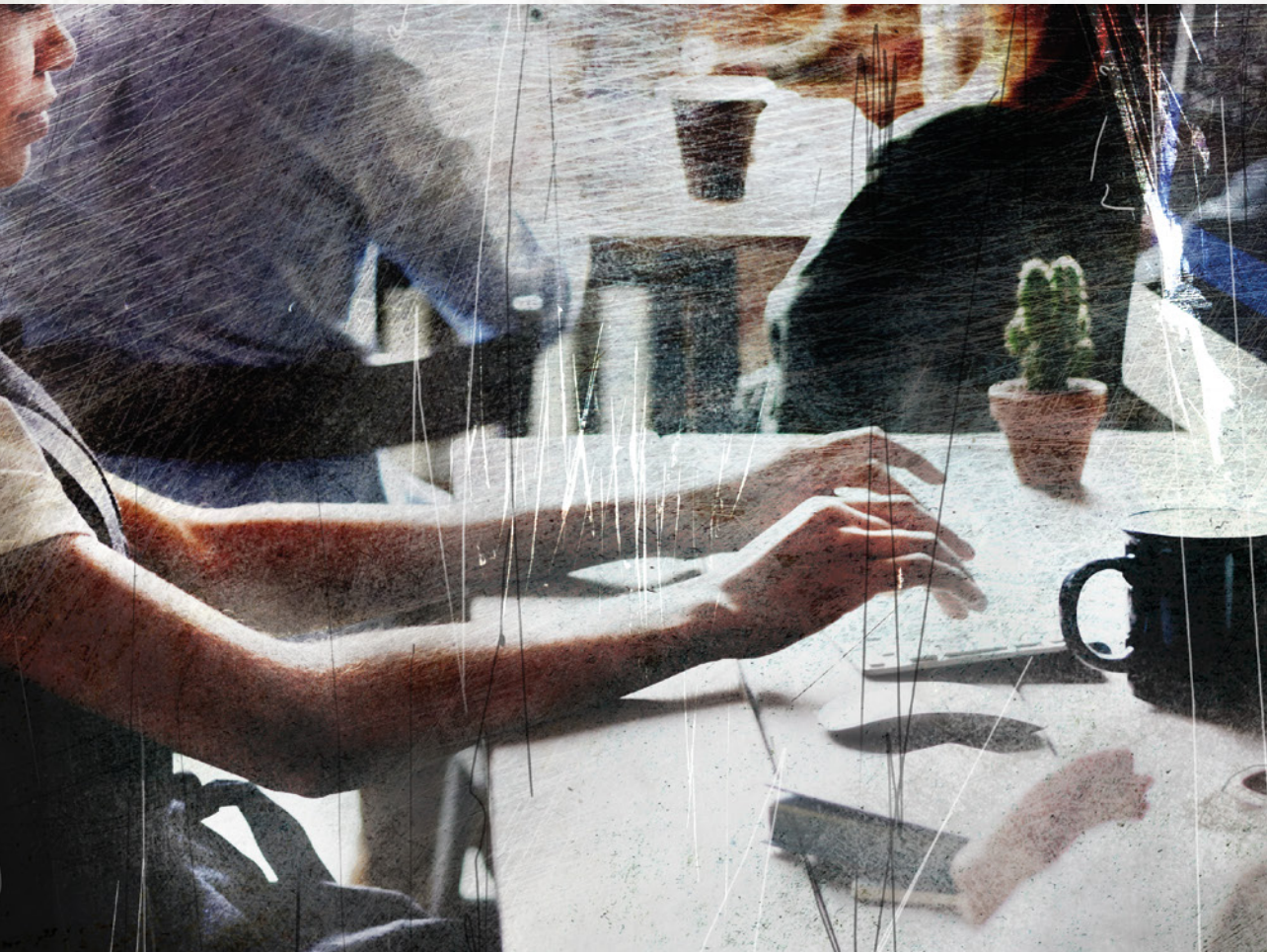
- ⑨ La firma que aparece en el carnet de estudiante y la del formulario no se parecen.
- ⑨ La fecha de validez del carnet —aunque se ve mal por la calidad de la fotocopia— venció hace dos años. Sheryll confiesa que no es algo a lo que presten atención: no sobran voluntarios y el carnet es poco menos que una formalidad.

Si los investigadores le piden una copia —quizá para enseñarla en la universidad y tratar de loca-

lizarle— Sheryll comienza a hacer preguntas. Por suerte para los investigadores, tiene un lado sensible considerable y basta mencionar a Jodie y el estado en el que se encuentra para que Sheryll se convierta en la más leal colaboradora.

Sheryll puede informarlos de que la pertenencia a la ONG no implica absolutamente nada. Ellos guardan los datos del colaborador y le orientan acerca de a qué se dedican, facilitándole el contacto con diferentes lugares en los que puede ejercer como voluntario. El proceso es poco más que una charla informal que suele llevarse a cabo en la cafetería de enfrente por motivos de espacio.

La charla suele finalizar cuando Sheryll le da al nuevo voluntario un listado de los centros con grupos de terapia con los que la ONG colabora, que es casi siempre la misma, por lo que puede proporcionarles una copia más o menos similar a la que le dio a Zack.









## LOS GRUPOS DE TERAPIA

Siguiendo la lista proporcionada por Sheryll en la ONG Overcome se pueden localizar una docena de puntos de reunión donde acuden los voluntarios, distribuidos por toda la zona del sur de Luisiana —Lafayette, Baton Rouge, Nueva Orleans, Nueva Iberia, etc.—. Se trata principalmente de centros cívicos o espacios municipales cedidos por la administración a grupos de duelo o de afectados por enfermedades terminales o sus familiares.

Los grupos se reúnen en distintos horarios y diferentes lugares, por lo que pasar por todos ellos requiere varias visitas en días sucesivos a horas concretas —se puede visitar uno al día máximo—. Como Guardián, puedes procurar variar el discurso y la forma de obtener la información en cada uno de estos grupos, pero en el fondo esta es siempre la que sigue:

- ⑨ Algunos recuerdan al tal Zack. Pueden describir a Abel Fontenot y cómo se interesaba por la vida personal de todo aquel con el que hablaba. Las conversaciones siempre se iniciaban en torno al problema tratado en el grupo de terapia, pero rápidamente derivaban hacia a qué se dedicaba la persona, con quién se relacionaba, donde vivía, etc., como si tratara de averiguar más sobre ella.
- ⑨ Uno de los miembros del grupo salió a fumar a la calle. Allí estaba Zack hablando por teléfono y no se percató de su presencia. Parecía estar apurando una llamada antes de entrar en el local y para despedirse dijo algo como «oh claro, **la gran Madame Leiva** no puede esperar... te dejo, voy a entrar».

Esto podría conducir a los personajes a la casa de Agatha, cuya dirección figura asociada al nombre de Madame Leiva en la guía telefónica y en algunos directorios de internet.

El recurso más importante que ofrece el listado de los grupos de terapia facilitado por la ONG es la posibilidad de dar con Zack en alguno de ellos, o bien que esté a punto de llegar o que se acabe de marchar. Por cada grupo visitado por los investigadores haz una tirada: existe un 25% de probabilidades de que Zack esté en la zona —consulta el perfil de Abel Fontenot y la escena de «El hospital de Jodie» para ver sus posibles reacciones a un encuentro con los investigadores—.

## UNIVERSIDAD ESTATAL DE LUISIANA

El campus universitario de la Universidad Estatal de Luisiana es gigantesco: cuenta con cientos de edificios y puede considerarse casi como un barrio de Baton Rouge situado en el margen derecho del río Misisipi. Dispone de multitud de zonas de ocio y deporte alternados con los edificios universitarios de estilo colonial, las fraternidades y las facultades, separados entre sí por frondosas zonas verdes.

Uno de los edificios alberga las oficinas administrativas, cuyo personal puede orientar a los investigadores acerca de Zackary Watts, siempre que logren convencerles de que su interés es legítimo.

Tras teclear el nombre del alumno, el secretario que los atiende frunce el ceño, y comprueba que figura como dado de baja desde hace dos años —cuando venció la validez del carnet de estudiante fotocopiado en los archivos de la ONG—.

Si logran que el personal de secretaría les deje echar un vistazo al expediente de Zack, pueden extraer los siguientes datos:

- ⑨ Zack estaba cursando primer año de Economía.
- ⑨ Tenía una docena de denuncias debido a su comportamiento en la Universidad: vandalismo, peleas, etc.
- ⑨ El motivo de la baja es abandono escolar. No obstante, figura una nota al pie de página que indica que se tramitó una denuncia por desaparición por parte de dos compañeros de facultad: **John Padilla** y Harvey Sharp. Oficialmente, Zack sigue desaparecido.

Harvey Sharp abandonó la universidad en el segundo año tras una lesión en la rodilla que le hizo perder la beca para jugar al fútbol y regresó a su casa en Houston, Texas. John Padilla sigue en la universidad cursando el tercer año de carrera y es posible encontrarlo en el campus tras pasar unos minutos preguntando aquí y allá.

Padilla es hijo de inmigrantes salvadoreños, buen estudiante, de piel oscura y unos enormes ojos azules. Recuerda a Zack y cómo desapareció de un día para otro, dejando todas sus cosas tras de sí. La universidad entregó sus pertenencias a beneficencia al año siguiente al no poder contactar con su familia; al parecer Zack se quedó huérfano de







pequeño y se crió con su abuela, que murió unos meses antes de que entrara en la universidad.

John tiene una foto en el móvil (**ayuda de juego 3**) —que puede pasar a los investigadores— de él y Zack posando la misma tarde de su desaparición, justo antes de que saliera de la facultad. En la foto, Zack lleva una camiseta amarilla con un símbolo tribal naranja —esto puede ser importante si los investigadores logran encontrar, más adelante, a una tal Ivy en Old Tavern Club—.

Padilla trata de liquidar la conversación lo antes posible, visiblemente incómodo. Da la sensación de que se calla algo. Si se le presiona de forma razonable termina por confesar que Zack no era una persona muy querida en la facultad: en general, se lo podía considerar un abusón.

Por último, Padilla menciona que estuvo un tiempo tratando de hacer averiguaciones por su cuenta, aunque que no consiguió gran cosa. **La última vez que vieron a Zack fue en un bar llamado Old Tavern Club**, a treinta minutos andando de la universidad. Al parecer, ligó con una de las camareras, una pelirroja llamada Ivy —que en realidad es Nicolette Fontenot—, pero John no pudo sacar nada de ella.

## OLD TAVERN CLUB

Se trata de un pub que sirve cenas rápidas y cerveza por jarras, muy visitado por los estudiantes universitarios. Los ladrillos de la fachada se han pintado de negro y cada uno contiene una frase corta, una firma, una dedicatoria o una obscenidad que alguno de sus visitantes ha pintado encima con tinta blanca. De hecho, hay una pequeña repisa en la entrada con rotuladores para animar a los clientes a hacerlo. Nada relevante puede obtenerse de esas palabras.

El dueño del local se llama Evan Bear. Es un tipo grande y barrigudo, calvo y con una frondosa perilla, que tiene contratadas a dos camareras de forma regular. Una hace los turnos de mañana y tarde y la otra, de tarde y noche. Ambas tienen el aspecto de ser estudiantes y van vestidas con pantalones ajustados, zapato cómodo y camisetas reutilizadas. Ninguna es la tal Ivy, pero ambas la

conocen: Evan suele contratarla los días en los que se espera más trabajo, normalmente cuando hay partido.

Además, Evan tiene en su agenda el teléfono de Ivy para llamarla en caso de que vaya a necesitarla en el pub. Sin embargo, no proporciona esta información a los investigadores de buenas a primeras. Estos necesitan una buena razón —como por ejemplo, convencerlo de que está en peligro o algo así— para que acceda a facilitárselo o a llamarla.

En cuanto los investigadores lanzan algunas preguntas, alguno de los más observadores puede percatarse de que una de las camareras que atiende las mesas los mira con insistencia. Basta acercarse a hablar con ella para que esta lo emplace a salir al callejón de al lado en cinco minutos para averiguar más al respecto.

Una vez fuera, la chica se presenta como Amber. Es morena, de labios gruesos y menuda, con cierto aire de estar acostumbrada a recibir demasiada atención. Desde un primer momento se ve que habla de Ivy con cierto tono de desprecio, quejándose amargamente de que cuando Evan la llama, parte de las propinas que le correspondían se esfuman. Le cuenta que Ivy vive en **un edificio de estudiantes cercano al campus universitario**. Desconoce el apartamento concreto, pero la ha visto salir del edificio un par de veces. También sabe que «su madre es una timadora que se gana la vida como vidente o algo así». Se lo oyó comentar a ella.

En cuanto los investigadores se marchan, Evan telefona a Ivy para avisarla de que han estado preguntando por ella. Eso hará que Nicolette llame al detective Lukas Williamson para que siga a los investigadores. Si ya lo había hecho antes, recurre al *sheriff* para que esté especialmente atento e informa a su madre Agatha y a su hermano Abel de que hay gente haciendo preguntas.

Hay que tener en cuenta que, si los investigadores visitan el pub en horario tarde-noche, existe un 20% de probabilidades de que ese día haya algún acontecimiento deportivo televisado y que, por ello, Ivy se encuentre allí trabajando.





## CHARLA CON IVY

Si los investigadores logran dar con Ivy y le preguntan acerca de Zack, simplemente responde que lo conoció una noche, salieron a beber por Lafayette y luego se despidieron. No ocurrió nada más. La última vez que lo vio fue de madrugada, cuando Zack insistió en entrar en un bar de copas al que ella no quería ir y del que no recuerda el nombre.

Nicolette se indigna por las preguntas de los investigadores. Argumenta que el FBI ya investigó el asunto de Zack sin sacar nada en claro y que no le hace ninguna gracia «remover toda esa mierda». Nicolette miente, claro. En realidad, se llevó a Zack al camping Happy Swamp Secrets y, una vez allí, llamó a su tío Eldridge para que lo redujera y lo llevara la zona de culto. Luego, lo degollaron para que su sangre empapara el suelo y despertara a los retoños oscuros y convocar así parte de la esencia de Shub-Niggurath.

Durante el encuentro con Ivy, es posible que los investigadores puedan notar algunas particularidades de Nicolette:

- ⑨ Llama la atención que decore su muñeca izquierda con varias tiras de tela atadas como si fueran pulseras artesanales hechas con harapos. Si se le pregunta por ello, se encoge de hombros

y dice que es una vieja costumbre que hace con la ropa vieja que ya no usa, pero con la que ha pasado buenos momentos.

- ⑨ Si a algún investigador se le ocurre mirar si alguna de las pulseras de Nicolette coincide en el color con la camiseta que Zack llevaba puesta el día que desapareció, descubre que, efectivamente, es así.
- ⑨ La muchacha tiene un pequeño tatuaje en la muñeca derecha con una forma tribal que representa la silueta de un útero —si los investigadores ya se han entrevistado con Jon Favre en Angola, es posible que esto les suene, y si no, lo hará pronto—.

## EL APARTAMENTO DE IVY (NICOLETTE)

Nicolette Fontenot vive en un diminuto apartamento en la zona de estudiantes de la Universidad Estatal. La mayoría de los universitarios que viven aquí comparten piso, aunque algunos disponen de suficiente capital para arrendar uno de los apartamentos más pequeños para ellos solos. Este es el caso de Nicolette, gracias a las generosas propinas que obtiene en el Old Tavern Club y a la excelente gestión de las finanzas del Aquelarre que llevaba Harry McClemont, uno de los familiares de un





besado por Shub-Niggurath —consulta «Los Durmientes» más adelante—.

Localizar el apartamento exacto en el que vive Nicolette, requiere de las habilidades interpersonales de los investigadores. Si les interrogan sobre Ivy, algunos vecinos destacan su pelo pelirrojo y su espíritu jovial, pero también la determinación de alguien que parece mucho más madura de lo que le correspondería según su edad.

Si es de noche, hay un 70% de probabilidades de que Nicolette esté en el lugar. En caso de no encontrarse aquí, cada hora que transcurre existe la misma probabilidad de que aparezca.

El apartamento es un espacio diáfano con una única estancia separada, el baño. Los muebles tienen un estilo a medio camino entre colonial y victoriano, y han sido restaurados por el propietario para darle un toque vintage al lugar. En general está bastante recogido y bien organizado y destacan, sobre todo, las medidas de seguridad: la puerta principal y las dos ventanas de doble hoja que dan al exterior están reforzadas con pestillos —esto debería indicar a los investigadores que Nicolette considera que hay algo de valor en el piso—.

⑨ En uno de los cajones de la cocina hay **un par de móviles antiguos**. Han sido formateados

para devolverlos a un estado de fábrica tras ser reemplazados por modelos más modernos, pero es posible que alguien con conocimientos informáticos pueda sacar algo de información residual de ellos.

Pueden recuperarse, por ejemplo, datos de la geolocalización y desvelar así los lugares más visitados por Nicolette: el camping, la casa de su madre Agatha en Morgan City, algunos locales cercanos del campus universitario, etc.

⑩ Bajo su cama hay una mochila con un portátil dentro. Está protegido por contraseña: «Nicky01\_95» y solo se puede acceder a su contenido hackeándolo. No contiene gran cosa, pero algunos datos sobre él sí son interesantes:

Al encenderlo, el sistema lanza una notificación de que el último dispositivo de almacenamiento externo con nombre «Apex.4tb» no fue extraído de la forma adecuada.

Esto debería alertar a los investigadores sobre la existencia de un dispositivo de memoria externa en alguna parte de la casa. Apex hace referencia a la marca del dispositivo, y 4tb (4 terabytes), a su capacidad. Eso permite acotar algo más la búsqueda, ya que por su tamaño debe tratarse de un disco duro externo y no de un pendrive.



- ⑨ En la bandeja de salida del correo, hay algunos emails intercambiados con un tal John Pearson, cuya dirección es [j.pearson.tx@google.com](mailto:j.pearson.tx@google.com). En sus mensajes, Nicolette solicita a Pearson información sobre Jodie, Skyler y Sullivan Goodwin.

Pearson debió mandar la información como respuesta, pero el email ha sido borrado. No obstante, la opción de autocompletar de la barra de direcciones del gestor de correo permite conocer cuáles han sido las direcciones usadas recientemente, y uno de los mensajes de entrada llegó desde [j.pearson@fbi.gov.usa.com](mailto:j.pearson@fbi.gov.usa.com)

Esto indica que Nicolette tiene muy buenos contactos, ni más ni menos que alguien asociado al FBI, y que tiene especial interés en los Goodwin —consulta el apartado «Los Durmientes» para más información—.

En todo caso, como Guardián te interesa saber que John Pearson es un agente del FBI cuyo hijo recibió el beso de Shub-Niggurath por mediación del Aquelarre cuando se hizo cargo de la investigación de las desapariciones en torno al campus universitario. Gracias ello la investigación quedó en un punto muerto y no prosperó.

- ⑨ En una estantería hay un libro hueco, escondido entre un centenar del mismo estilo, que oculta un disco duro externo. También está protegido por contraseña. En este caso es «Shub-Niggurath».

Encontrarlo puede ser una cuestión de **Suerte** —haz una tirada si lo deseas— si se sacan solo algunos libros al azar, o bien puede ser el resultado de un registro concienzudo. Si se examina cada libro uno por uno es cuestión de tiempo terminar encontrándolo: se tardan 1D100 minutos.

Si los investigadores acceden al contenido del disco duro, pueden hallar varios archivos de vídeo. Algunos son videoblogs de Nicolette hablando a cámara, mientras que otros parecen haber sido grabados de forma oculta con la cámara del móvil.

Estos últimos son conversaciones de Nicolette con Moira y Agatha en los que hablan de los ritos

de vinculación y obsesión, y de la ceremonia del Despertar. Son algo crípticas si no se saben poner en contexto y, por ello, a los investigadores posiblemente les dejen más confundidos que otra cosa. No obstante, en base a ellos pueden obtenerse capturas de las caras de Moira y Agatha, e información sobre la existencia de un culto en los pantanos y de la cabaña que hay allí.

Algunos de los vídeos muestran a las brujas llevando a cabo el rito de vinculación. Las imágenes son estremecedoras: se requiere una tirada de **Cor-dura** 1D4/1D10. Durante su visionado, la imagen parece salir de la pantalla, creando un efecto túnel en quien lo está mirando y que le impide parpadear mientras dura la filmación.

En el videoblog, Nicolette explica el motivo de la grabación oculta hablando directamente a la webcam del portátil. Dice que en el Aquelarre siempre ha existido la tradición de que el saber de los Mitos relacionado con La Madre se pase entre sus miembros de forma oral, y está prohibido que quede evidencia por escrito. Tiempo atrás, el culto estuvo a punto de desaparecer precisamente porque en una caza de brujas se encontró documentación que permitió atacarlo, obligándolo a diseminarse hasta que solo Moira Fontenot quedó en pie, siendo apenas una niña.

Moira y Agatha respetan esta tradición, pero no así Nicolette. Ella quiere llevar el Aquelarre al siglo XXI y hacerlo en sus propios términos. Quiere dejar un legado —en este caso en vídeo— de los ritos conocidos por el Aquelarre y usar las nuevas tecnologías en su favor, creando una especie de «grimorio virtual». Entre otras cosas, ansía experimentar con escribir hechizos en texto y mandarlos por mensajería para ver qué ocurre; escanear documentos con símbolos de poder y tratar de manipular la realidad en torno a ellos y usar sus vídeos para adoctrinar a nuevas brujas y que se unan al Aquelarre.

Bien usada en el momento oportuno, esta información puede crear un cisma en el Aquelarre, ya que Moira está más que dispuesta a creer a cualquiera que señale a su nieta como una traidora por las sospechas que tiene de esta, generando un conflicto que desvíe la atención de los investigadores.



# SE ESTRECHA EL CERCO

## EL CAMPING HAPPY SWAMP SECRETS

Situado en una zona pantanosa al sur de Idlewild, alberga una serie de *bungalows* abandonados e invadidos por la vegetación. A pesar de estar contruidos a un metro del suelo para evitar el contacto directo con el terreno cenagoso, están carcomidos por la humedad y su madera se ha vuelto esponjosa. Un árbol desenraizado ha caído sobre uno de ellos.

Un cartel mohoso recortado con la silueta de un cocodrilo y cuya pintura ha perdido todo el color lo anuncia como Happy Swamp Secrets.

Todo el lugar está rodeado de una verja metálica que, aunque recubierta de óxido y verdín, aún se mantiene en pie. Cada pocos metros hay un anuncio amarillento de la oficina del *sheriff* anunciando que el acceso al lugar está prohibido. Algunos de los carteles también advierten de la presencia de fauna y flora peligrosa más allá de la valla, de la existencia de trampas y del derecho del vigilante de los terrenos a disparar sobre cualquiera que cruce el límite marcado por el vallado.

### El *sheriff*

En cuanto los investigadores pasan del sur de Idlewild y se acercan a los *bungalows*, hay un 50% de probabilidades de que el *sheriff* Brody Turner los intercepte, ya que suele patrullar por la zona y descansar en locales cercanos. La detección es automática si el Aquelarre lo ha avisado de que es una noche en la que se va a realizar la ceremonia del Despertar —como la del 25 de junio—.

Si los detecta, el *sheriff* enciende las luces de su todoterreno o les silba desde lejos para llamar su atención, y les advierte de que el paso está prohibido: es una zona peligrosa debido a su abandono, la presencia de caimanes y el suelo cenagoso. Puede explicarles que el camping lle-

va una década abandonado y que nunca llegó a inaugurarse. Al parecer, se construyó de forma prematura y luego no se consiguieron los permisos para hacer de la zona circundante un lugar apto para el turismo.

Si los investigadores le enseñan al *sheriff* el panfleto publicitario que encontraron de casa de Skyler Goodwin, este lo toma, lo ojea, lo arruga y lo arroja al suelo diciendo que se debe tratar de un error porque nadie se acerca al camping.

Según como se comporten los investigadores, el *sheriff* puede telefonar a Agatha Fontenot en cuanto se marchen para advertirlo de su presencia. En este caso, Agatha alerta a sus dos hijos, Abel y Nicolette, y esta última llama a Lukas Williamson para que siga a los investigadores.

### Tras la valla

Si los investigadores logran esquivar al *sheriff* Turner, pueden acercarse a la media docena de *bungalows* contruidos. Están distribuidos de forma irregular y tienen un aspecto terriblemente tétrico. Echar un vistazo al lugar puede desvelar elementos interesantes:

- ⑨ Es posible ver una gran cantidad de cepos y trampas en torno al camping y más allá. No parece que lo estén protegiendo, sino más bien impidiendo que nadie se interne más en dirección al pantano.
- ⑨ En el suelo de algunos *bungalows* hay huellas relativamente recientes. Se intuye que pertenecen a más de una persona y son más abundantes en el que está situado más al norte —el primero al que puede accederse desde Idlewild—.
- ⑨ En el centro del camping hay un *bungalow* de mayor tamaño que iba a ser destinado a recepción. En su interior se encuentra un cajón que contiene un montón de folletos similares al que tenía Skyler Goodwin.





En el suelo puede descubrirse una trampa, ya que presenta un color de madera distinto de la del resto del pavimento. Esta trampa conduce a un pequeño almacén donde hay multitud de cajas enmohecidas y semipodridas con más folletos. Entre ellos, hay algunos en los que se anuncia a los caimanes como atracción y principal reclamo para hospedarse en el camping.

En este *bungalow* hay también una podrida cajonera tomada por el verdín, que casi se deshace al intentar abrir sus cajones. En su interior, hay un sobre amarillento y vacío, lo suficientemente dado de sí como para haber albergado algo voluminoso. En el **sobre hay escrito a mano el nombre «S. Wanyden»**, aunque de forma apenas visible.

El sobre había contenido un fajo de billetes y se corresponde con el intento de soborno al concejal de Morgan City Sean Wanyden por parte del Aquelarre. Lo citaron en el camping para que recogiera 10.000 dólares a cambio de retirar su apoyo a un proyecto de ley que permitía recalificar el terreno adyacente al camping y que ponía en peligro los dominios del Aquelarre. Wanyden ni siquiera se presentó a la

cita, y Eldridge Fontenot retiró el dinero, pero el sobre quedó abandonado y el cajón jamás volvió a abrirse.

Más tarde, el Aquelarre se encargaría de Wanyden usando el rito de vinculación sobre Jon Favre y forzándolo a apuñalar al concejal. Su muerte evitó que el proyecto para convertir el camping en un reclamo turístico prosperara, cayó en el olvido y quedó abandonado antes siquiera de comenzar su actividad.

Si los investigadores indagan sobre Wanyden no les cuesta dar con el blog de Totuus —Anabelle Lane—, dedicado a las conspiraciones y la investigación de sucesos extraños. Quizá puedan dar con ella mediante el formulario de contacto del blog.

- ⑨ En otro de los *bungalows*, atrapado entre dos tablones, hay un folleto idéntico al de la casa de Skyler. Tiene escritas una fecha y una hora ya pasadas, de hace unos tres meses. Parece que alguien lo dejó olvidado y alguna corriente de aire lo arrastró hasta aquí.

Mientras los investigadores se mueven por el lugar, una tirada de **Descubrir** en la que se necesita un



éxito Difícil les permite ver a Eldridge Fontenot merodeando por los alrededores, siempre a larga distancia. Es una figura apenas visible, embozada en un impermeable verde con capucha. Eldridge permanece inmóvil observando, salvo que los investigadores vayan hacia él, momento en el que trata de perderse en el interior del pantano.

Si cualquiera de los investigadores decide internarse en el pantano más allá de los *bungalows* debe atenerse a todo lo que se describe en la escena «El pantano».

## TOTUUS

En el blog de Totuus llama la atención la teoría de los «asesinos remotos» con respecto a la sospechosa muerte del concejal Sean Wanyden. También hay artículos en los que hace referencia a unas misteriosas desapariciones en torno a la universidad y otros donde menciona la presencia de un culto a un dios reptil en los pantanos de Luisiana.

Si los investigadores llaman su atención, Anabelle trata de ponerse en contacto con ellos inter-

cambiando correos electrónicos y, posteriormente, mediante una videollamada, aunque mantiene siempre el anonimato —salvo que quieras convertirla en un investigador—.

- ⑨ Anabelle puede hablarles de la muerte de Wanyden —aunque no la ha relacionado con el asunto del camping—, y del juicio en el que Jon Favre declaró que no era consciente de sus actos y de que «alguien lo controlaba». Fue internado en el ala psiquiátrica de la prisión estatal, en la que cumple cadena perpetua.
- ⑨ Si los investigadores insisten en el asunto del dios reptil, ella explica que se trata de una antigua leyenda, según la cual la gente que vivía cerca de los pantanos ofrecía sacrificios humanos a esta deidad, obligando a las víctimas a introducirse en las marismas para aplacar su ira e impedir que saliera a alimentarse por sí misma.

No hace falta demasiada presión para que comience a contradecirse con algunas de las palabras que





ha dicho o escrito con anterioridad. Seguir presionando en esta dirección la hace confesar que ella misma considera el asunto del dios reptil solo una pantomima, pero que lo incluyó en el artículo para atraer visitas. Sin embargo, afirma con rotundidad que el asunto de las desapariciones es del todo cierto, y les enseña un mapa en los que ha marcado más de treinta lugares en los que fueron vistas por última vez algunas de las personas desaparecidas. Basta un vistazo para percatarse de que todas se encuentran en torno a la Universidad Estatal.

Si Anabelle se mantiene como personaje no jugador y los investigadores le hablan de la relación entre Jon Favre, Sean Wanyden y el camping, no duda en desplazarse hasta el lugar en busca de un nuevo artículo. Puedes decidir su futuro libremente o bien resolverlo mediante una tirada de 1D10:

- ⑨ 1-5. Es interceptada por Eldridge, quien la reduce y se la lleva consigo a los alrededores de la cabaña, convirtiéndola en un nuevo juguete listo para ser sacrificado de ser necesario.
- ⑨ 6-7. Queda atrapada en uno de los cepos. Si los investigadores van al pantano antes de pasadas

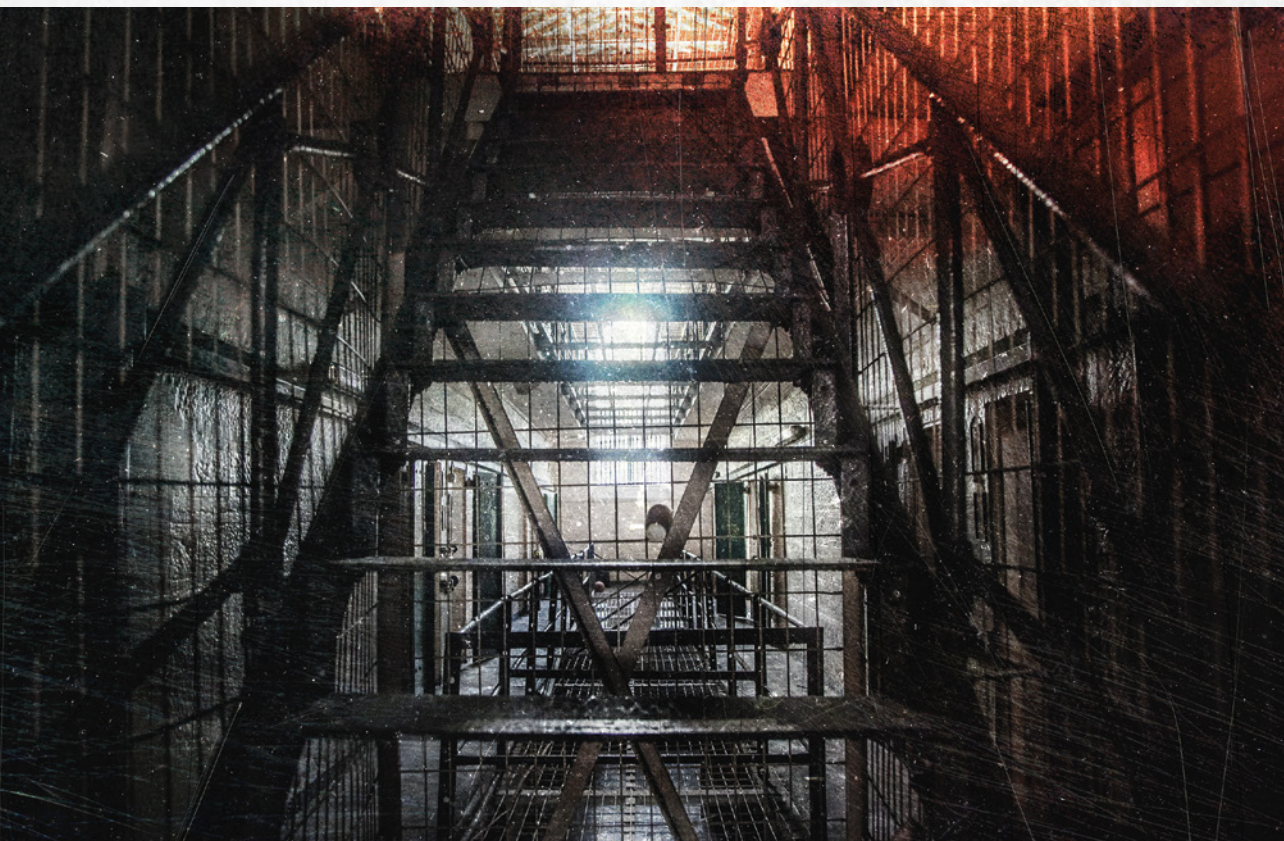
24 horas la encuentran malherida en la senda de las trampas.

- ⑨ 8-9. Nunca más se vuelve a saber de ella. Quizás ha sido devorada por un caimán o ha caído al agua para nunca emerger.
- ⑨ 0. Regresa sana y salva, salvo por algunas magulladuras. Puede compartir con los investigadores información sobre cómo llegar a la cabaña —con estos datos, los investigadores pueden obviar las tiradas de **Orientación** al introducirse en el pantano, tal y como se expone en la escena pertinente, más adelante—.

### ANGOLA

Angola es el nombre por el que se conoce la prisión estatal de Luisiana. Tiene diferentes alas compuestas por bloques de hormigón donde se aglutinan los presos según el grado de su delito. Para llegar hasta ellos hay que pasar un control en la carretera de acceso, en el que los investigadores deben identificarse y escribir el motivo de su visita.

Unos cientos de metros más adelante hay un aparcamiento de gravilla y tierra que da al área





administrativa. Pasado el umbral, se encuentra la recepción donde les informan de si el preso acepta o no recibir visitas. En el caso de Jon Favre, cualquier excusa para escapar de su rutina carcelaria le vale, por lo que accede a ver a los investigadores en una sala de reuniones del ala psiquiátrica.

Un carcelero trae a Jon vestido con un mono blanco y esposado de pies y manos. Lo obliga a tomar asiento y entonces los investigadores comprueban que tiene signos de una pelea reciente: tiene parte del pelo afeitado dejando ver una costura reciente, el ojo izquierdo está casi cerrado por completo, y el derecho y el labio superior están hinchados y amoratados.

En cuanto los investigadores se dirigen a él, Jon les señala sus cadenas, haciendo ver que quiere que se las quiten. Si no lo hacen, se niega a hablar. En caso de que lo soliciten al carcelero, este les pregunta dos veces si están seguros y luego se gira en dirección a una cámara de seguridad situada en la esquina de la habitación y mirándola fijamente declara que desencadena al preso por petición de sus visitantes y bajo la responsabilidad de estos. Luego, coloca su espalda contra la puerta y sigue controlando el desarrollo de la conversación.

A la primera mención de Wanyden, Jon se levanta indignado y pide al carcelero que lo lleve a su celda. Mientras espera a que lo vuelvan a encadenar se queja, preguntando en voz alta cuántas veces van a preguntarle lo mismo.

Si los investigadores le dan a entender que creen su versión de que «no era dueño de sus actos», Favre se da la vuelta y, apoyándose en la puerta, relata de forma inconexa y poco precisa lo que recuerda: cuenta cómo salió de su casa y caminó impulsado por una fuerza que tiraba de él hasta llevarlo a la casa de Wanyden; esa misma fuerza lo obligó a introducirse por la ventana y asaltar al concejal en el salón en el que se encontraba trabajando.

A medida que describe lo que ocurrió y las visiones que recuerda, replica los movimientos que se veía obligado a realizar sin poder detenerse. Durante su atropellada narración, menciona algunos aspectos que pueden resultar interesantes para la investigación:

- ⑨ A sus pies había un círculo tallado en madera y rodeado con sal.

- ⑨ Estaba en una cabaña de madera con una iluminación muy escasa, procedente de velas.
- ⑨ Había algunas figuras hechas con palos colgando del techo, en el suelo y en las esquinas.
- ⑨ En la pared había algo colgado con clavos junto a pedazos de tela.
- ⑨ Sus manos no eran las suyas, si no que parecían femeninas. En una de sus muñecas tenía un tatuaje con una forma que no es capaz de precisar —y que quizá los investigadores puedan relacionar tarde o temprano con Nicolette Fontenot—.

Dejándose llevar totalmente por la narración, Favre va moviéndose por la pequeña sala arrinconando a los investigadores. Hasta que llega un momento en que, con los ojos totalmente inyectados en sangre, se abalanza sobre uno de ellos gritando «¡Y entonces lo apuñalé, lo apuñalé!», lo sujeta por el cuello contra la pared y comienza a estrangularlo.

No importa cuánto le golpeen. Solo cuando el carcelero le dispara con un Táser pueden reducirlo y lograr que suelte al investigador. Durante esos instantes, causa 1D10 + 1D3 puntos de daño al investigador afectado —puedes determinar al azar quién sufre la agresión—.

Mientras se lo llevan a rastras, Jon Favre se desgarró la camisa y muestra la cicatriz que le dejó el cuchillo que alguien intentó que se clavara en su propio corazón, mientras grita «¡Intentó que me matara, intentó que me matara, pero yo fui más fuerte!».

Después del incidente, Jon Favre permanece en aislamiento durante la próxima semana, lo que imposibilita que pueda recibir más visitas durante el periodo en el que se desarrolla esta historia.

Como puedes imaginar, Favre actuó manipulado por Nicolette, que tomó posesión de su cuerpo mediante el rito de vinculación para eliminar al concejal Wanyden y evitar que el camping que amenazaba los terrenos del culto fuera inaugurado. Sin embargo, el Aquelarre había usado el rito de vinculación tantas veces con Favre que su cordura quedó seriamente mermada y cuando Nicolette trató de volver a dominarlo, Jon fue capaz de mantener parte de su voluntad, pudiendo empatizar con la bruja y ver a través de sus ojos, resistiéndose en parte al control y evitando el suicidio.



## CASA DE AGATHA Y ABEL FONTENOT

Los investigadores pueden localizar la casa siguiendo la pista de Madame Leiva, siguiendo a Abel Fontenot o a Lukas Williamson o bien rastreando las llamadas de Nicolette.

La casa, situada al sur de Morgan City, tiene un mantenimiento deficiente en parte adrede para darle el aspecto de casa encantada tan adecuado para el negocio con el que Agatha se gana la vida. Se trata de una pequeña vivienda unifamiliar con un jardín lleno de malas hierbas, y una hiedra anormalmente grande que trepa por una fachada frontal pintada de un color aguamarina con evidentes desconchones.

Agatha siempre está en casa y hay un 70% de probabilidades de que Abel también se encuentre aquí. Si Abel está presente, abre él la puerta. En caso contrario, lo hace Agatha en su silla de ruedas con la ayuda de un pequeño bastón rematado en una forma ganchuda para manipular objetos.

En la entrada, junto a un perchero con algunos impermeables y un paragüero, hay dos pares de botas manchadas de barro —del número de Agatha y de Abel—. Esto demuestra que ambos se mueven por los pantanos y que Agatha puede caminar.

En todo caso, reciben a los investigadores suponiendo que se trata de clientes de Madame Leiva. Les dan la bienvenida y los conducen al salón. En el centro hay una mesa con un tapete. Las paredes y las ventanas están cubiertas por gruesas cortinas que no dejan pasar la luz y que hacen de la estancia un lugar claustrofóbico. La única pared que queda al descubierto alberga una chimenea sobre la que se exponen una cabeza cocodrilo disecada y un rifle. Este está cargado con 1D10 balas y hay un 1D100 balas más distribuidas en cajas en uno de los cajones de la cocina.

Al lado de la chimenea se ve un aparador. En sus cajones hay toda suerte de parafernalia ocultista: tapetes con símbolos esotéricos, una decena de barajas de tarot personalizadas, velas de diferentes tamaños y colores, cerillas, incienso, etc. Si Abel está en casa es él quien se acerca al aparador y comienza a preparar la sesión de cartomancia.

Independientemente de cómo encaren los investigadores la visita, Agatha trata de convencerlos

para que hagan una sesión de cartomancia, con el objetivo averiguar más sobre ellos, qué saben y qué pretenden. Más tarde, comparte esta información con su hijo Abel y su hija Nicolette por teléfono. Luego, envía a Abel al camping a hablar con Eldridge para que informe a su vez a Moira.

Si los investigadores comienzan a hacer preguntas incómodas, Agatha se muestra esquiva. Insistir sobre un tema hace que se revele abiertamente molesta, e incluso algo agresiva a la hora de tirar las cartas, tratando de asustar a los investigadores con sus predicciones al estilo de: «un temible mal os persigue» o «veo vuestro final no muy lejano, ahogados en sangre y con los ojos desorbitados de terror».

Toma nota de cómo reaccionan los investigadores a las palabras de Agatha porque en caso de que les den más importancia de la que merecen es posible que deban superar una tirada de *Cordura* (0/1).

Puede que los investigadores se reúnan con Agatha después de que Lukas Williamson los haya investigado por orden de Nicolette. En ese caso, Agatha dispone de la información que el detective les haya hecho llegar sobre ellos, y lo aprovecha para introducir lo que sabe en la sesión de cartomancia como si las cartas le estuvieran revelando el pasado de los investigadores, diciendo algo como «oh, ya veo... venís de Lafayette... veo a una muchacha... la sombra de la muerte la acecha... la buscáis, pero si la encontráis, esa sombra también os cazaré a vosotros».

Si Agatha ve que sus palabras calan en los investigadores, no tiene el menor miramiento en desviar su atención hacia otro lugar: puede inventarse el nombre de alguien a quien deban buscar y una localización lejana —tales como la ciudad de Alexandría (a 120 millas; 2 horas de coche) o Shreveport (a 240 millas; 4 horas de coche)— para ganar tiempo.

Cualquier investigador que no sea hostil y pida usar el baño puede moverse por la casa con cierta libertad, especialmente si Agatha debe permanecer atendiendo al resto de los investigadores y Abel no se encuentra en la casa. En caso de que Abel esté en el lugar, acompaña al visitante hasta el baño y permanece fuera esperando.



## Explorar la casa

En la planta inferior hay el salón, la cocina y, junto a ella, una habitación pequeña, cuyo aspecto sugiere que lleva tiempo sin usarse y que, a juzgar por la decoración, perteneció a una chica —este era el dormitorio de Nicolette cuando aún vivía con su madre—.

En la planta superior solo hay un par de habitaciones y un baño y, encima, una buhardilla que usan como trastero.

La primera habitación, y la más grande, es la de Agatha. Tiene una cama amplia, un ropero de estilo victoriano, un espejo de cuerpo entero y otros muebles que no tienen mayor interés. Quizá llame la atención que Agatha duerma en el piso de arriba aún estando en silla de ruedas —si es cuestionada por esto argumenta que su hijo la toma en brazos por la noche y la sube arriba—.

La segunda habitación es la de Abel y en ella sí hay algunos elementos que podrían interesar a los investigadores:

- ⑨ En un escritorio atestado de papeles y anotaciones sobre cosas comunes —listas de la compra y similares— hay un **mapa esbozado de la zona del pantano** (ayuda de juego 4) por la que se mueve el Aquelarre, con la indicación del camping, la senda de las trampas —donde están señaladas de forma aproximada su ubicación—, la cabaña y la zona de culto.
- ⑨ En un tablón de corcho hay multitud de pegatinas de presentación de las que se usan en las reuniones de terapia.

Esto debería indicar a los investigadores que Abel pasa mucho tiempo en esos grupos. Si se le pregunta sobre ello argumenta que es parte de sus estudios de psicología, manteniendo su coartada de estudiante universitario en prácticas.

- ⑨ Hay una gran estantería atestada de libros. En ella, colocado de forma horizontal sobre otros volúmenes, hay un cuaderno con tapas de cuero y una pluma estilográfica sirviendo como





marcapáginas. En su interior, hay una serie de nombres anotados (**ayuda de juego 5**). Algunos están tachados y demasiado emborronados para ser legibles, pero hay otros que pueden leerse claramente: son los que han recibido el beso de Shub-Niggurath, y cada uno está acompañado de una breve anotación sobre su posible utilidad para el Aquelarre.

- Francis McClemon – contactos financieros de Harry McClemon.
- Abigail Turner – colaboración del *sheriff* Brody Turner.
- Lukas Williamson – investigación de posibles objetivos.
- Jon Favre – potencia física.
- Alfred Kidman – asesoría legal.
- Eva Bernier – conocimiento natural de flora.

- Randall Delacroix – cazador experimentado.
- Eric Webster – marine, fuerza bruta, sustituto J. Favre.
- Andrew Pearson – contacto FBI John Pearson.
- Ashton Whitford – acceso a bases de datos de la policía y el ayuntamiento en Baton Rouge por Christian y Victoria Whitford.

Más adelante hay un epígrafe titulado «Los Durmientes» en el que se detallan las circunstancias en las que todas estas personas fueron reclutadas por el culto. Consúltalo si los investigadores tratan de ponerse en contacto con ellos para averiguar qué información pueden proporcionarles. En general, casi todos pueden apuntar al camping como el lugar al que debía acudir para ganarse la sanación de los pantanos.





## GUÍAS DEL PANTANO

Las advertencias del *sheriff*, los carteles de alerta o quizá la propia experiencia de los investigadores al tratar de introducirse por su cuenta y riesgo en los pantanos posiblemente les haya hecho caer en la cuenta de que es arriesgado hacerlo sin conocer el terreno a fondo.

Hay varias maneras de entrar en el pantano minimizando los riesgos: utilizar el mapa abocetado por Abel Fontenot, seguir el reguero de trampas de Eldridge que involuntariamente conduce hasta la zona de culto, seguir al propio Eldridge cuando lleva consigo a un elegido para recibir el beso de Shub-Niggurath o coaccionar a algún miembro del culto para que les sirva de guía, por ejemplo.

Por supuesto también existe la opción de buscar un guía de los pantanos.

Ninguno de los *tours* de excursionismo que suelen moverse en barcasas por los pantanos se acerca a la zona al sur de Idlewild, por considerarla demasiado agreste e intransitable. Es un lugar donde es fácil perderse y donde la flora y la fauna salvajes pueden provocar la muerte de cualquiera en cuestión de minutos.

Si se dedica tiempo y dinero a buscar un guía dispuesto a salirse de los cauces tradicionales es posible reunir algunos nombres. Seguramente haya que superar con un éxito Difícil algunas tiradas de habilidades interpersonales como **Charlatanería**, **Intimidar** o **Persuasión** y dedicar al menos 4+1D6 horas.

Como Guardián debes recalcar que esto les lleva mucho tiempo. Es necesario visitar a varias personas que les recomiendan a otras que, a su vez,





se encuentran en localizaciones de difícil acceso en pastos, carreteras secundarias y zonas pantanosas con multitud de carreteras cortadas.

Si tienen éxito, tras cumplirse el tiempo determinado por la tirada, pueden reunir un total de tres nombres:

- ⑨ **Joe Green o el Viejo Joe.** Es un anciano desdentado que conoce más o menos la zona y está dispuesto a introducirse en el lugar por unos mil dólares. Deja muy claro desde el principio que al menor problema se largará por donde ha venido y que sus servicios no incluyen protección frente a peligros como los caimanes y las serpientes.

Joe es un hombre menudo y encorvado, con una barba larga y desigual. Siempre lleva puesta una gorra deshilachada y un viejo chaquetón militar. Tiene unas manos nudosas que le duelen continuamente debido a la artritis.

Joe tiene **Seguir rastros** 65% y **Supervivencia** 80%.

- ⑨ **Big Al.** Es un afroamericano que se gana la vida cazando en los pantanos menos salvajes. No conoce Idlewild, pero asegura que todos los pantanos son en cierto modo iguales, y saber moverse por uno es suficiente para internarse en otros.

Físicamente es un tipo de metro ochenta, espalda ancha y mandíbula destacada. Su nariz es ancha y plana y lleva el pelo muy corto. Viste como si viviera dentro del propio pantano, con un peto impermeable y enormes botas de agua.

Big Al siempre necesita dinero para cubrir la medicación de su hijo pequeño, aquejado de problemas respiratorios, por lo que servirá como guía de los investigadores por unos quinientos dólares.

Big Al tiene **Seguir rastros** 85% y **Supervivencia** 60%.

- ⑨ **Tom Birmingham.** Es un inglés con evidentes problemas de alcoholismo al que han echado de varios trabajos relacionados con el pantano. Para cuando lo encuentran los investigadores seguramente está medio dormido encima de la barra de un bar.

Es un tipo alto y delgado, con dentadura prominente y pelo rubio y rizado. Normalmente va sin afeitarse y viste como si fuera un *boy scout*.

Pese a lo que pueda parecer en el momento, Tom es buen guía, pero para dar lo mejor de sí necesita estar lejos de la botella al menos 4 horas. Trabaja como guía para los investigadores por apenas doscientos dólares.

Tom tiene **Seguir rastros** 80% y **Supervivencia** 75%. No obstante, si los investigadores no lo mantienen alejado del alcohol durante esas 4 horas anteriormente mencionadas, se considera que su **Seguir rastros** es 45% y **Supervivencia** 40%.

A quién deciden contratar depende por entero de los investigadores.



# EN TERRENO PELIGROSO

## EL PANTANO

**D**ebería quedar claro para los investigadores que introducirse en el pantano es peligroso. Muy peligroso. Enfrentarse al Aquelarre en su propio terreno es poco menos que un suicidio: además del desconocimiento del terreno y un entorno laberíntico, pueden encontrarse con trampas, retoños oscuros o Resucitados, entre otras cosas.

Lo más inteligente es afrontar el asalto al Aquelarre de forma escalonada: reducir primero a Nicolette, luego a Agatha y a Abel, seguir con Eldridge y terminar con Moira. Además, si los investigadores no quieren que la historia termine con la invocación de un Dios Exterior que arrase el sur de Luisiana, más les vale que la caída de algunos miembros del Aquelarre no llegue a oídos del resto —consulta la escena «Venganza»—.

Al margen de que el pantano es un centro de culto para un Dios Exterior y que está habitado por seres aberrantes, su peligrosidad radica en su flora y su fauna. Respecto a la primera, los árboles son altos y frondosos, e impiden ver las estrellas por la noche y la luz del sol durante el día. Esto, junto a la flora que crece en el suelo, forma un frente denso de vegetación sin un camino aparente que seguir —especialmente en la zona que atañe a los investigadores, al sur de Idlewild—. Además, están las lentejas de agua: una planta flotante que a menudo puede confundirse con suelo firme y que provoca la caída del caminante al agua cenagosa.

En cuanto a la fauna, destacan, por encima de todo, los caimanes, pero también las serpientes que se mueven por tierra, por el agua y entre las ramas de los árboles. Se añaden los molestos insectos que a veces provocan irritaciones. En conjunto suponen un cóctel difícil de superar, en parte por

su capacidad para mimetizarse con el entorno, permaneciendo ocultos entre la densa vegetación hasta que deciden revelar su existencia a los incautos viajeros.

En la zona que interesa a los investigadores, los pantanos son especialmente complicados de explorar: no hay sendas ni caminos por los que transitar y la vegetación parece extrañamente exuberante y similar entre sí, lo que dificulta notablemente la orientación —uno de los «regalos» de Shub-Niggurath—. No es raro que al avanzar siguiendo el camino natural que la vegetación ofrece, el camino desaparezca apenas unas decenas de metros más allá, lo que obliga al caminante a dar media vuelta y desandar lo andado. Puedes pasar horas caminando en círculos sorteando la densa vegetación antes de darte cuenta.

## ORIENTARSE

Para moverse por el pantano es fundamental tratar de orientarse, para lo que debe hacerse una tirada de **Supervivencia** o **Seguir rastros**. El pantano es oscuro, traicionero y laberíntico. Desplazarse por él sin tener conocimiento del entorno es muy complicado: se necesita un éxito Difícil en la tirada de la habilidad usada.

Si llevan un guía, los investigadores pueden tirar para orientarse con la habilidad de este.

Si se dispone de algún medio para orientarse —como el esquema de trampas de Abel Fontenot o siguiendo el reguero de trampas colocado por Eldridge— se puede ignorar la tirada de **Orientación** en cada una de las zonas.

Hace falta superar con éxito una tirada para orientarse por cada zona de los pantanos que tiene relevancia para el Aquelarre: la primera tirada permite moverse por el entorno del camping; la segunda, recorrer la senda de las trampas; la tercera, llegar hasta la cabaña que Moira Fontenot



usa como refugio; y la cuarta conduce hasta la zona del culto.

Si la tirada para orientarse no tiene éxito, los investigadores se dedican a dar vueltas en torno a la misma zona, sin moverse de ella.

Para salir del pantano debe hacerse el recorrido inverso. Por ejemplo, si están en la senda de las trampas, deben tirar para salir de ella y llegar hasta el camping, y volver a tirar para llegar desde los alrededores del camping a la ciudad.

Por cada tirada para orientarse realizada —éxito o no— haz una tirada de 1D100: el resultado son los minutos que ha llevado a los investigadores a recorrer ese trecho de terreno.

## Eventos

Por cada tirada para orientarse es necesario hacer una tirada para ver si se produce algún tipo de evento al recorrer el pantano. Hay un 40% de probabilidades de que se desarrolle alguno de los eventos descritos más adelante.

- ⑨ Si la tirada para orientarse ha tenido éxito, la probabilidad de que surja un evento inesperado se reduce en -20%.
- ⑨ Si es de noche, las probabilidades de encuentro aumentan en +20%.

Ten en cuenta que ambas condiciones no son excluyentes: por ejemplo, si los investigadores han superado su tirada de **Orientación** pero es de noche, ambos modificadores se anulan entre sí.

En caso de que se desarrolle un evento, mira en qué zona de los pantanos están los investigadores y haz una nueva tirada para determinar en qué consiste el evento en cuestión.

Los eventos son los que siguen. Adecúa la descripción de las circunstancias a la narrativa, según convenga, y dales color añadiendo tensión a la situación por medio de la descripción. No te limites a enumerar la parte mecánica.

- ⑨ **Trampa:** Uno de los investigadores —determínalo al azar— activa uno de los cepos de Eldridge, y sufre 2D6 puntos de daño. Si es 9 o más, su pierna queda atrapada por el cepo. Debe hacerse una tirada de **FUE** contra un Factor pasivo de 15 para abrir el cepo y liberar la extremidad atrapada. Si se falla

esta tirada, el cepo vuelve a cerrarse de golpe, provocando otros 1D6 puntos de daño al afectado.

Un investigador que sufre daño debido a una trampa seguramente grite, lo que puede atraer la atención de cualquier miembro del Aquelarre que ande en la misma zona.

- ⑨ **Caimán:** Un caimán anda por la zona. Tira 1D10 para determinar las circunstancias:
  - **1-4.** Merodea por el agua a unos metros.
  - **5-6.** Está justo a los pies de un investigador; ha estado a punto de pisarlo.
  - **7-8.** Observa a un par de metros con la boca abierta.
  - **9-0.** Viene caminando con parsimonia hacia uno de los investigadores.
- ⑨ **Encuentro con un miembro del Aquelarre:** Los investigadores se topan con un miembro del Aquelarre que está en la zona. Si no hay ninguno, vuelven a tirar.
- ⑨ **Serpiente venenosa:** Un reptil de tamaño variable anda por la zona en alguna de las siguientes circunstancias. Tira 1D10:
  - **1-4.** Muerde a uno de los investigadores en el tobillo. Tira **CON** contra un Factor pasivo de 1D20 —que representa la fuerza del veneno—. Si se falla, la herida comienza a hincharse y a doler intensamente; el investigador muere en 1D100 minutos —haz la tirada de forma oculta—.
  - **4-8.** Merodea en torno a los pies de uno de los investigadores. Este debe moverse con cuidado para no tener que aplicar el resultado anterior.
  - **9-0.** Forma parte de un nido que el investigador que dirige la marcha está a punto de pisar.
- ⑨ **Vegetación engañosa:** Parte de la vegetación del pantano no es lo que parece y puede suponer un riesgo por alguna de las siguientes circunstancias. Tira 1D10:
  - **1-5.** Cede ante el peso de uno de los investigadores y este se hunde en el agua. Debe hacer una tirada de **FUE** contra un Factor pasivo de 10 para salir del agua y volver a tirar para ver si sucede un evento mientras está en el agua.



- **6-0.** Es venenosa al tacto y provoca urticaria. Tira 1D6: 1-2 al investigador se le cierran las vías respiratorias; si nada lo impide, muere en 1D10 minutos / 3-4 al investigador le sube la fiebre y se le irrita la garganta. No puede dejar de toser y, por lo tanto, le impide moverse en silencio./ 5-6 al investigador se le hinchan las articulaciones. Esto le obliga a moverse mucho más despacio y provoca que se añada +1D100 minutos a cada tirada para desplazarse por el pantano.

⑨ **Retoño oscuro:** uno de los hijos de Shub-Nig-gurath de la zona está más activo de lo normal. Tira 1D10:

- **1-4.** Parece haberse movido al paso de uno de los investigadores.
- **5-7.** Respira cuando uno de los investigadores le apoya la mano encima.
- **8-0.** Trata de devorar a uno de los investigadores atrapándole con uno de sus tentáculos.

## EVENTOS SEGÚN LAS ZONAS

### Camping

- 1-7.** Trampa
- 8.** Encuentro con miembro del Aquelarre
- 9-10.** Serpiente venenosa

### Senda de las trampas

- 1-5.** Trampa
- 6.** Un caimán.
- 7.** Encuentro con miembro del Aquelarre
- 8.** Serpiente venenosa
- 9.** Vegetación engañosa
- 10.** Cadáver de Anabelle

### Cabaña

- 1-2.** Trampa
- 3.** Un caimán
- 4-8.** Encuentro con miembro del Aquelarre
- 9-0.** Serpiente venenosa

### Zona de culto

- 1-2.** Encuentro con un miembro del Aquelarre
- 3-4.** Serpiente venenosa
- 5-6.** Vegetación engañosa
- 7-0.** Retoño oscuro

## Quién está en los pantanos y dónde se encuentra

Cuando los investigadores se introducen en el pantano haz una tirada para ver si algún miembro del Aquelarre está en la zona y en qué lugar se encuentra.

Siempre que los investigadores hagan una tirada de **Orientación** para moverse por la zona, puedes hacer una tirada por cada miembro del Aquelarre para ver si acude al lugar, si se ha marchado, o si se ha desplazado a una zona aledaña.

Si los investigadores coinciden con alguno de los miembros del Aquelarre, existe la posibilidad de que puedan verse mutuamente con tiradas de **Descubrir, Escuchar o Seguir rastros**.

Ante todo, haz que prime la lógica de lo que haya sucedido en la narrativa: por ejemplo, si los investigadores han reducido a Nicolette y la tienen maniatada en el maletero de su coche, es evidente que no puede estar en el pantano.

El valor expresado como porcentaje es la probabilidad de que el personaje no jugador se encuentre en el pantano. Si la tirada es inferior al valor indicado, el personaje no jugador estará en la zona. Para determinar en qué zona del pantano está, tira 1D10:

⑨ **Sheriff Turner:** 30%

Zona: 1-9. Camping / 0. Senda de las trampas

⑨ **Eldridge:** 100%

Zona: 1-5. Camping / 6-7. Senda de las trampas / 8-0. Cabaña

⑨ **Nicolette:** 25%

Zona: 1-3. Camping / 4. Senda de las trampas / 5-7. Cabaña / 8-0. Zona de culto

⑨ **Agatha:** 40%

Zona: 1-2. Camping / 3. Senda de las trampas / 4-7. Cabaña / 8-0. Zona de culto

⑨ **Abel:** 50%

Zona: 1-4. Camping / 5-6. Senda de las trampas / 7-0. Cabaña

⑨ **Moir:** 100%

Zona: 1-7. Cabaña / 8-9. Zona de culto / 0. Senda de las trampas.

Si es una noche en la que el Aquelarre va a realizar la ceremonia del Despertar, el *sheriff* Turner está en los alrededores del camping para franquear el paso del elegido; Eldridge y Abel están en el *bungalow* para recibirlo y escoltarlo, y Nicolette, Agatha y Moira están en la zona de culto.



## LA CABAÑA

La cabaña es una pequeña construcción de madera podrida que data de la época colonial, cuando era usada por pescadores y cazadores de la zona. Actualmente es poco más que un espacio diáfano de unos cinco metros cuadrados.

En ella hay un único camastro. Es el que usa Moira, ya que Eldridge duerme en el suelo. Hay un círculo esotérico tallado en la madera del suelo. Está rodeado por restos de cera procedente de cirios que se encuentran amontonados por algunas estanterías. Este círculo es el que usa el Aquelarre para los Ritos de obsesión y vinculación.

⑨ En una de las paredes hay una veintena de identificaciones de hombres jóvenes en muy mal estado. Son carnets de estudiante, de la biblioteca, de conducir, etc. La gran mayoría, al menos catorce, pertenecen a la Universidad Estatal. Cada uno está clavado en la pared con un clavo oxidado del que cuelga algún tipo de tela: un fragmento de camiseta, una pulsera

de cuero trenzado, una tira de nylon de una mochila.... Son diferentes para cada carnet y faltan algunas.

Estas identificaciones y sus respectivos restos de tela pertenecen a las víctimas que Nicolette lleva al camping abandonado como sacrificios para la ceremonia del Despertar y convertirlos en Resucitados —ver el apartado «La ceremonia del Despertar»—.

Cobrar conciencia de lo que significa este macabro mural —una colección de aquellos que han muerto a manos del Aquelarre— requiere una tirada de **Cordura** (0/1).

- ⑨ Entre los cirios que descansan en la estantería, abandonada y cubierta por la cera hay una vieja baraja de tarot cuyo reverso está personalizado con el nombre de Madame Leiva —esto podría conducir a los personajes a la dirección de la casa de Agatha, si no la han visitado antes—.
- ⑨ Hay también, dispuestos sin ningún orden, docenas de tarros de cristal sucios y arañados





que contienen toda clase de compuestos herbales, líquidos, e incluso una especie de pequeño pseudópodo que, en realidad, son esporas de los retoños oscuros.

Algunos contienen una solución alquímica que provoca inconsciencia inmediata a quien la huele. Es la que usa Eldridge en el camping con los elegidos para recibir el beso de Shub-Niggurath y poder trasladarlos a la zona de culto.

Su método de elaboración artesanal hace que sea muy potente pero poco preciso: hay un 25% de probabilidades de que te afecte en menor medida. Por lo general, te deja KO de 6 a 8 horas; si estás en ese 25% de probabilidades, el KO dura 1D6 horas.

- ⑨ De los árboles que hay alrededor de la cabaña cuelgan multitud de figuras de palos y cuerda trenzada. A diferencia de las que las gentes de la zona usan para sus supersticiones, estas tienen un aspecto estremecedor. Los palos están realizados a partir de astillas de la corteza de los retoños oscuros, por lo que están cubiertas de una sustancia oleosa de color sanguinolento; algunos tienen fragmentos de hueso humano astillado y el trenzado es de pelo humano. Ser consciente de los auténticos materiales usados en las figuras requiere una tirada de **Cordura** (0/1).

- ⑨ A unos metros de la cabaña, en un claro, hay una pila de basura quemada cubierta de cenizas. Es complicado ver nada, porque el calor ha hecho que se funda la mayor parte. No obstante, un investigador atento puede distinguir ropa y otro tipo de posesiones materiales pertenecientes a aquellos que se internan en los pantanos y caen en las garras del Aquelarre.

Eldridge es el encargado de hacer desaparecer estas pertenencias. Las arroja a la pila por la noche, lo empapa todo en gasolina y le prende fuego. La oscuridad de la noche hace que la columna de humo pase desapercibida y la frondosidad de los pantanos oculta el resplandor de la hoguera.

- ⑨ Alrededor de la cabaña y la zona de culto, ocultos bajo el agua, hay varios Resucitados listos para acudir a la llamada de quien los invoque.

## LA ZONA DE CULTO

Se trata de una pequeña explanada empapada en sangre que ha teñido de rojo la anormalmente vigorosa vegetación de la zona.

Hay una docena de retoños oscuros en letargo alrededor del lugar, que se alimentan poco a poco de la sangre que se filtra en el suelo en cada ceremonia del Despertar. Los retoños debieron ser convocados aquí por los ancestros del Aquelarre y atados a la tierra con algún tipo de magia oscura que se perdió cuando el legado de las brujas fue interrumpido.

Los retoños oscuros de este lugar permanecen en un letargo casi completo. A veces sus tentáculos se agitan suavemente, o las boctas de sus troncos dan un mordisco al aire. Sin embargo, por lo general, permanecen inactivos, despertando únicamente cuando la sangre mancha el suelo de la zona de culto.

## LA CEREMONIA DEL DESPERTAR

A través de la ceremonia del Despertar, el Aquelarre entra en comunión con Shub-Niggurath, usando a los retoños oscuros del pantano como reclamo para atraer parte del poder de la diosa a esta realidad.

A continuación, se presenta de forma secuencial el protocolo que siguen por si debes improvisar una escena que la incluya.

El paso previo al inicio de toda ceremonia es la preparación del sacrificio de sangre requerido por los retoños oscuros para salir de su letargo. De ello se encarga Nicolette, que escoge a sus víctimas de entre sus posibles ligues de una noche en la zona de Baton Rouge, especialmente en la Universidad Estatal.

Nicolette suele coquetear con su víctima como una viuda negra con la promesa de un encuentro sexual futuro. Llegado el momento, la lleva hasta el camping abandonado y, una vez allí, le basta silbar para que Eldridge aparezca y deje inconsciente al tipo, lo cargue sobre su hombro y lo lleve hasta la zona de culto.

Normalmente este preparativo se hace la noche anterior al inicio la ceremonia como tal, dejando al futuro sacrificado amordazado hasta que llegue el momento de cortarle el cuello.







Para la ceremonia de Skyler y Jodie, Nicolette tiene a un estudiante de Lafayette comiendo de su mano y muy dispuesto a seguirla hasta los pantanos. Lleva semanas manipulándolo con la promesa de un futuro encuentro íntimo y solo necesita una llamada telefónica para hacer que se reúna con ella en Idlewild.

Por otro lado, antes de llevar a cabo la ceremonia hay que escoger a la persona que recibirá el beso de Shub-Niggurath. Esta es reclutada previamente por Abel Fontenot, investigada por Lukas Williamson y observada de cerca por Nicolette Fontenot.

Cuando el Aquelarre da el visto bueno al candidato, Abel cita al elegido usando un folleto del camping y le advierte que debe estar allí en la fecha y hora indicadas.

Llegado el día señalado, el elegido debe acudir —por mediación propia o de un acompañante— al *bungalow* central del camping abandonado. Allí le esperan Eldridge y Abel, que le obligan a inhalar un preparado alquímico de un tarro de cristal. Esto lo deja inconsciente durante al menos 6 horas, durante las cuales Eldridge lo toma en brazos y se lo lleva al interior del pantano. Abel, por su parte, permanece en el entorno inmediato del camping.

Si el elegido lleva consigo a un acompañante, este debe aguardar en el *bungalow* hasta el regreso de Eldridge al finalizar la ceremonia —como en el caso de Skyler si finalmente su hija Jodie es conducida al pantano—.

Eldridge suele tardar aproximadamente una hora en recorrer la distancia que hay desde el *bungalow* a la zona de culto donde deposita el cuerpo inconsciente del objetivo y, luego, se marcha a la cabaña hasta que la ceremonia termine.

Con todos los preparativos ya listos, las brujas deben decidir cuál de ellas adoptará el rol de guardiana. En este caso, la más joven debe tomar parte activa en la ceremonia, pues su sangre menstrual es necesaria para llevarla a cabo. Las otras dos, pues, se turnan en el puesto de guardiana, que suele suponer un fastidio para la elegida porque se la priva de lo que llaman «el roce de Shub-Niggurath» —una sensación de inmenso poder y satisfacción carnal que se experimenta en el clímax de la ceremonia—.

La guardiana ayuda a las otras dos brujas a desnudarse y luego hace lo propio. A continuación,

arrastra al sacrificio de sangre hasta el centro de la zona de culto y luego le corta el cuello, dejándolo desangrarse entre pataleos y estertores. El suelo absorbe la sangre, lo que sirve para despertar a los retoños oscuros, que empiezan a agitarse y salir de su letargo.

Tras este impulso inicial, la bruja más joven deja que su sangre menstrual fluya mientras el suelo enfangado parece reclamarla. Cada gota de la misma supone un frenesí para los retoños, cuyos tentáculos se mueven nerviosos mientras que sus bocas comienzan a emitir un ruido discordante que afecta a la **Cordura** de cualquiera que lo escuche (1D6/1D10)

Se inicia entonces una conexión entre La Madre y las brujas, que notan la energía que esta desprende. Los retoños siguen agitándose y parte de la esencia de La Madre desgarrar el espacio y el tiempo y se filtra a nuestra realidad a través de sus Hijos.

Las dos brujas empiezan a experimentar algo similar al orgasmo más intenso jamás imaginado, una oleada de poder que las recorre y a la que es fácil volverse adicta. Gimen y gritan, uniéndose al coro de los chirridos emitidos por los retoños.

Los retoños se retuercen y sus tentáculos forman una macabra danza de la fertilidad que libera esporas por toda la zona de culto, dispersándose libremente por ella.

Puede ocurrir que una de estas esporas se filtre hacia el útero de una de las brujas, pero es algo realmente complicado debido a los espasmódicos movimientos que estas realizan, presas del frenesí inducido por la manifestación de Shub-Niggurath. Hasta el momento los miembros del Aquelarre han sido concebidos de esta manera.

Algunas de estas esporas caen en los tarros de cristal que las brujas han dispuesto dispersos por toda la zona del culto para recogerlas antes de que toquen el suelo de nuestra realidad. Otras caen al suelo y comienzan a generar vegetación en un ciclo acelerado que dura apenas una decena de segundos: en un instante una nueva vida vegetal crece desde una semilla, alcanza su máximo tamaño y de inmediato comienza a pudrirse.

Las esporas que caen sobre el elegido provocan una regeneración celular espectacular: en pocos segundos los tejidos muertos renacen y las célu-



las enfermas son erradicadas y reemplazadas. No obstante, ese ciclo de crecimiento desenfrenado puede generar tumores y cánceres si no se detiene en el momento exacto. Ahí es cuando interviene la guardiana: su tarea es trazar el Símbolo Arcano con los dedos empapados en sangre menstrual sobre el cuerpo desnudo del objetivo. De esta forma, el efecto del beso de Shub-Niggurath se detiene en ese momento exacto.

Cuando toda la sangre menstrual ha sido reclamada, los retoños vuelven a su letargo, las brujas salen del trance y Eldridge traslada al besado por Shub-Niggurath de nuevo al camping, donde se le abandona hasta que despierte por sí mismo o sea recogido por su acompañante.

En general, desde que la sangre del sacrificio se derrama por completo hasta que las brujas salen de su trance no transcurre más de una hora. Tras la misma, mientras Eldridge traslada al elegido, las brujas se recuperan y vuelven a sus respectivos hogares. Normalmente, la que ha hecho la función de guardiana debe también hacerse cargo del cadáver del sacrificado para convertirlo en un Resucitado —lo cual suele llevar aproximadamente otro par de horas—.

## VENGANZA

Si solo queda una bruja en pie y esta tiene firmes sospechas de que es el último miembro del Aquelarre con vida, no duda a cobrarse venganza sobre aquellos que han precipitado su caída.

Para ello, la bruja necesita llegar hasta la zona de culto. Una vez allí se corta el cuello y derrama su sangre para alimentar a los retoños oscuros. Esto provoca un violento despertar de los mismos con un chirrido que retumba a lo largo de toda la zona de los pantanos, helando la sangre de cualquiera que lo escuche —se requiere una tirada de **Cordura** con una pérdida de 1D10/1D20—.

El chirrido va perdiendo intensidad a medida que sale de los pantanos, pero es suficientemente potente como reverberar como un lamento suave, un sutil quejido arrastrado por el viento que no afecta a la cordura pero sí inquieta y eriza el vello de la nuca de quien lo escucha. Este quejido atenuado es capaz de llegar hasta la mitad del estado de Luisiana, y es una especie de

«disparador» para todos los que han recibido el beso de Shub-Niggurath.

Al percibirlo, todos los Durmientes entran en un estado de trance que los imbuye de una imperiosa necesidad de derramar sangre para La Madre. Todos los que están a su alcance, toman un arma y recorren su entorno dando muerte a todo el que pueden.

Mientras los Durmientes caminan, musitan en un tono muy bajo «Iä, Iä, Shub-Niggurath». Entonces, las células generadas por las esporas de los retoños oscuros que les sanaron durante la ceremonia del Despertar emergen y forman extraños patrones tentaculares de tonos sanguinolentos en la piel. Estos patrones no dejan de moverse, aterrorizando a cualquiera que se fije en cómo cambian —requieren una tirada de **Cordura** 0/1D4; si se pierde **Cordura** por ellos, el afectado se queda paralizado viendo cómo cambian durante tantos turnos como los Puntos de Cordura perdidos—.

Cada gota de sangre derramada por un Durmiente en estado de trance es un pequeño tributo a Shub-Niggurath. Al caer al suelo, la sangre forma un extraño patrón que, visto desde cierta perspectiva, puede identificarse como una de las mil bocas de Shub-Niggurath —lo cual requiere una tirada de **Cordura** 0/1—.

A medida que los Durmientes recorren su entorno inmediato, los disturbios se suceden, primero con algunos de sus vecinos y luego con la policía, y quizá degenerando en una orgía de sangre, fuego y actos vandálicos.

A continuación, se ofrece una mecánica para determinar cómo evoluciona el baño de sangre producido por los Durmientes:

1. Tira 1DX para determinar el número de víctimas que causa el Durmiente. X depende de cada Durmiente en particular y el arma de que disponga.
  - Cuchillo 1D4
  - Pistola 1D6
  - Revólver 1D8
  - Escopeta o rifle 1D10
2. Luego, tira 1D100 para ver si durante ese periodo de tiempo es detenido de alguna forma. El porcentaje depende de la zona en la que se encuentre el Durmiente en el momento de







despertar por el quejido de los retoños oscuros —consulta «Cómo actúan los Durmientes»—.

- Zona aislada 30%
- Zona poco poblada 50%
- Zona medianamente poblada 70%
- Gran ciudad 90%

Si la tirada para ver si lo detienen tiene éxito y deseas concretar cómo se produce la detención del Durmiente, haz una nueva tirada de 1D10 —esta no tiene más propósito que añadir fondo y color a la posible descripción del suceso—:

- 1-2. Reducido por un ciudadano anónimo.
- 3. Un cazador con acceso a un arma de fuego le descerraja un tiro.
- 4-5. Es atropellado por un vehículo.
- 6. Tiene un momento de lucidez, cobra conciencia de lo está sucediendo y se quita la vida.
- 7. Reducido por la policía.
- 8-0. Muerto por la policía.

Puede que los investigadores intervengan sobre algún Durmiente a su alcance que entre en trance. En ese caso, tendrán la oportunidad de detenerlo, por lo que puedes obviar su tirada si las circunstancias lo permiten.

Es posible que los investigadores estén en una zona pero no necesariamente cerca del Durmiente. En este caso, deben hacer una tirada de Suerte para ver si coinciden en el lugar o si pueden ser testigos de sus actos —tales como disparos en la lejanía, gritos, una concentración inusual de sirenas de policía, etc.—.

### CÓMO ACTÚAN LOS DURMIENTES

Cada uno de los Durmientes actúa en su entorno más inmediato, segando tantas vidas como le sea posible según sus capacidades y el tipo de arma a la que tenga acceso:

- ⑨ **Francis McClemon** toma uno de los cuchillos de cocina de su casa y provoca 1D4 víctimas en cada tirada hasta que es detenido. Comienza a matar en su propia vivienda y luego continua por los vecinos del barrio residencial de Nueva Orleans donde vive. Se considera una gran ciudad, por lo que, tras cada tirada para ver el número de víctimas causadas, hay un 90% de probabilidades de ser detenido.

- ⑨ **Ashton Whitford** es solo un bebé, por lo que no hace falta hacer ninguna tirada. En su lugar, crece hasta desgarrar el vientre de su madre desde dentro mientras su padre enloquece ante semejante visión. Instantes después, el bebé muere asfixiado.

- ⑨ **Lukas Williamson** hace uso de su revólver de ocho disparos —1D8 víctimas— en la zona poco poblada donde vive, habiendo un 50% de probabilidades de ser detenido tras cada tirada.

- ⑨ **Jon Favre** le arrebatla la porra a uno de los guardias de la prisión, provoca 1D4 bajas por tirada y genera de paso un pequeño motín tras empujarla a golpes con cualquiera que se cruce en su camino. Hay un 90% de probabilidades de que sea detenido debido a la cantidad de guardias y presos con los que se topa.

- ⑨ **Alfred Kidman** coge la pistola de 9 milímetros —1D6 víctimas— que tiene para usar contra los caimanes y sale a la calle tras acabar con su pareja. Vive una zona residencial que se considera poco poblada, por lo que existe un 50% de probabilidades de ser detenido tras cada tirada para calcular las bajas.

- ⑨ **Eva Bernier** coge la escopeta de doble cartucho de su difunto marido —1D10 víctimas— en su casa unifamiliar. Se considera que vive en una gran ciudad, con un 90% de probabilidades de ser detenida tras cada tirada—.

- ⑨ **Randall Delacroix** le arrebatla su pistola —1D6 víctimas— a uno de los guardias de seguridad del hospital. Hay un 90% de probabilidades de que sea reducido y detenido tras cada tirada.

- ⑨ **Eric Webster** coge uno de sus viejos rifles automáticos y sale a la calle a disparar contra sus vecinos, generando 1D10 bajas en cada tirada. Hay un 70% de probabilidades de que sea detenido.

- ⑨ **Andrew Pearson** toma alguna de las armas de su padre —1D6 víctimas—. Reclama sangre para Shub-Niggurath comenzando por su casa en Houston, que se considera una gran ciudad, con un 90% de probabilidades de ser detenido.

- ⑨ **Abigail Turner**, acaba con algunas de las amigas con las que está jugando, desgarrando su carne con un cuchillo de cocina. Genera 1D4 bajas. Hay un 70% de probabilidades de que sea detenida tras cada tirada.



## Iä, Iä, Shub-Niggurath

Durante todo el periodo de matanza indiscriminada, lleva el conteo general de víctimas que los Durmientes acumulen. Recuerda que cada una de ellas es un sacrificio a Shub-Niggurath.

Si el total de víctimas rebasa las cincuenta, los retoños oscuros del pantano vuelven a agitarse, pero esta vez su chirrido es un grito abisal que logra desgarrar la realidad: las aguas del pantano más cercanas a la zona de culto del Aquelarre comienzan a girar en espiral, y de su centro, emerge una manifestación física de Shub-Niggurath que se alza majestuosa a decenas de metros sobre los árboles más altos del pantano.

La forma física de Shub-Niggurath se agita bamboleante en los pantanos, avanzando de forma torpe al tiempo que aplasta la vegetación de la zona. Permanece en esta realidad 1D4 minutos, durante cada uno de los cuales debe realizarse una tirada de 1D100: el resultado es el número de bajas que se producen como consecuencia directa o indirecta de su presencia en nuestra realidad —gente que se vuelve loca al mirar hacia los pantanos, maníacos que enloquecen y matan a quien tienen alrededor, pacientes psiquiátricos que sienten la presencia del Dios Exterior y matan a celadores o se quitan la vida, etc.—.

Durante el tiempo que Shub-Niggurath permanece en nuestra realidad, la semilla de las embarazadas se contaminan por su pernicioso influencia. Tira 1D20: el resultado son los embarazos mancillados por Shub-Niggurath que en el futuro nacerán con un vínculo empático para con la diosa. Esto podría generar nuevas historias más adelante, pero en lo que respecta a esta solo sirve para darle color.

Tras el frenesí destructivo que ha provocado la última de las brujas del Aquelarre, los medios de comunicación atribuyen el suceso a la acción de algún tipo de elemento tóxico procedente de las tierras pantanosas del sur que se ha filtrado en el suministro de agua.

La noticia dura tres o cuatro días en los medios nacionales y hasta una semana en los locales. Durante este tiempo la guardia nacional patrulla las calles y se distribuye agua embotellada a toda la población del sur bajo una especie de ley marcial, que a la larga terminará por restablecer la normalidad.

## NARRAR LA VENGANZA

El mecanismo descrito para desarrollar la venganza de la última de las brujas deja de lado por completo la intervención de los investigadores. Como Guardián, tendrás que adaptar lo que ocurra a la visión de estos. Puedes centrarte en los eventos que solo ellos puedan observar de primera mano y obviar al resto, o contar los sucesos desde el punto de vista de un narrador ajeno a los investigadores, como si fueran escenas de una película que los jugadores pueden ver pero de la que sus personajes no saben nada en absoluto.

La forma más ágil de narrar los sucesos es ir intercalándolos con las acciones de los propios investigadores, como si fueran viñetas de un cómic que ocurren a la vez, pero en otro lugar. A tal efecto, puedes resolver un turno con uno de los investigadores, luego narrar lo ocurrido con uno de los Durmientes, para luego volver de nuevo a otro de los investigadores, y así sucesivamente hasta que todos los Durmientes hayan sido detenidos.

Por supuesto, nada te impide dejar de lado todas las tiradas que se proponen y simplemente informar a los jugadores de qué ha ocurrido, cuando pasados unos días se enteren por los medios de comunicación. Todo depende de la experiencia que quieras ofrecerles.







# DIRIGIR ESTA HISTORIA

**U**n llanto desesperado tiene multitud de acontecimientos narrativos basados en el azar —como los encuentros que los investigadores puedan tener en el pantano o las probabilidades de encontrarse con determinado personaje no jugador en un escenario concreto—. En esta forma de jugar, el Guardián pierde algo de control sobre lo que ocurre, y debe trabajar con los sucesos que el azar genera para la historia.

Por otro lado, la historia cuenta con muchos elementos que se ofrecen al Guardián como recurso que poder introducir después de activarse algún tipo de disparador narrativo —por ejemplo, que el culto ponga a Lukas Williamson a seguir a los investigadores después de que empiecen a hacer preguntas incómodas—, o para utilizar contra los investigadores como si fuera un as en la manga —como la posibilidad de usar el rito de vinculación sobre un Durmiente para atacarlos—.

En conjunto, el diseño de la historia se basa en un principio de acción reacción que no tiene un desarrollo predeterminado y por tanto no conduce a un final preestablecido. Sin embargo, como sabemos que quizá esta forma de dirigir no sea plato de buen gusto para todos, ofrecemos este breve capítulo con una serie de consejos que facilitarán la narración de la historia, convirtiéndola en algo más lineal que permita al Guardián tener su desarrollo algo más controlado.

## DESARROLLO LINEAL: EL RASTRO DE PISTAS

La historia comienza con los investigadores siendo reclutados por Sullivan Goodwin en el hospital en el que se encuentra ingresado. Él les facilita los dos primeros escenarios con los que empezar a trabajar: el hospital donde Jodie recibía tratamiento y la casa donde vivía con su madre Skyler, ambos en Baton Rouge.

Los dos escenarios pueden ser visitados en cualquier orden, pero ambos contienen dos pistas clave: el hospital permite conocer la existencia de Zack —en realidad Abel Fontenot— y la casa de Skyler da acceso al folleto del camping con la fecha y la hora a la que Jodie ha sido citada para someterse a la ceremonia del Despertar.

Es en este momento cuando se abren dos caminos posibles: quedarse en Baton Rouge y tirar del hilo de Zack, la ONG, los grupos de terapia y la Universidad Estatal —que a su vez debería conducir a los investigadores hacia Nicolette—, o viajar hacia el sur, al camping en Morgan City.

Puede que los investigadores decidan separarse, pero esto no suele ser buena idea en una historia de los Mitos con un trasfondo de terror, y tampoco desde el punto de vista narrativo, ya que obliga al Guardián a dividir su atención entre los dos grupos de jugadores, —lo que implica que cada uno juega la mitad del tiempo y la otra es un mero espectador—. Como Guardián quizá te interese desincentivar la posibilidad de que el grupo se fragmente argumentando cualquiera de estas razones.



El primer camino parece la opción más plausible, ya que mantiene a los investigadores en la zona en la que se encuentran —Baton Rouge— en lugar de obligarles a viajar más de una hora y media hacia el sur —a Morgan City—.

Para dirigir este primer camino simplemente permite que los investigadores vayan accediendo a la información que está descrita en cada escenario, conectando unos con otros hasta alcanzar a Nicolette.



Una vez agotado el primer camino —que puede acabar sin más pistas que seguir en el lugar, y con Abel y Nicolette Fontenot corriendo a refugiarse en Morgan City ante las inquisitivas preguntas de los investigadores—, estos pueden viajar hacia el sur a explorar el camping.

En caso de que los investigadores se decidan por visitar Morgan City antes de explorar todos los escenarios disponibles en Baton Rouge, quizá te interese que sean interceptados automáticamente por el *sheriff* en su primer intento de acceder al camping —ignora la tirada de probabilidad para ver si este les ve y desarrolla la escena directamente—. El *sheriff* debe asegurarse de que los investigadores se marchan de la zona, quedándose apostado en el lugar hasta bien entrada la noche y dejando a un ayudante en su lugar hasta el amanecer.

Esto debería desincentivar a los investigadores a continuar en el camping, forzándoles a aprovechar mientras tanto otras vías, volver a Baton Rouge y seguir explorando las pistas disponibles en el lugar.

Si los investigadores ya han agotado las vías de investigación en el norte, es un buen momento para que exploren el camping y encuentren las pistas disponibles en él, incluyendo el sobre olvidado que en su momento contuvo el soborno para el concejal Sean Wanyden. Esto debería permitir a los investigadores conectar las pistas con Anabelle Lane —alias Totuus— y la escena en la prisión estatal con Jon Favre.

A estas alturas posiblemente hayan oído hablar ya de Madame Leiva. Esto debería llevarles a la casa de Agatha y Abel Fontenot y acceder al mapa que les permite internarse con ciertas garantías en los terrenos del culto.

Los investigadores pueden seguir tirando de los diferentes hilos —quizá se hayan encontrado ya con Lukas Williamson, que podría estar formando parte del grupo o haber sido destapado como topo—, y obtener tanta información como les sea posible para internarse en el pantano con relativa seguridad —ya sea con el mapa manuscrito de Abel o la ayuda de uno de los guías dispuestos a internarse con ellos en el lugar—.

Para el final de la historia se abren dos grandes posibilidades: que los investigadores entren en el pantano y eliminen a las brujas antes de que inicien la ceremonia del Despertar, o que lo hagan durante el transcurso de la misma. En medio, claro, hay multitud de matices y posibilidades: negociar con Nicolette, acabar con algunos de los miembros del culto y coaccionar a otros hasta encontrar a Jodie, esperar a que llegue el momento en que Jodie fue citada y seguir a Eldridge hacia el interior del pantano, etc.

Aquí te dejamos que seas tú quien escoja la opción más adecuada, aunque lo más interesante es dejarlo en manos de los investigadores.

Con respecto a la escena «Venganza» también lo dejamos en tus manos. Puedes desarrollarla al margen de lo que consigan o no los investigadores, o quizá sean ellos los detonantes al acabar con la vida de alguna de las brujas en los terrenos del culto, verter su sangre y alimentar involuntariamente a los retoños oscuros, propiciando así la llegada de Shub-Niggurath. La manifestación del Dios Exterior sin duda será un colofón interesante para la historia, aún más si los investigadores han logrado acabar con el culto y escapar con una debilitada Jodie que terminará muriendo tarde o temprano.

Por último, sabemos que «Venganza» es una escena que puede parecer algo «sobremecanizada» a algunos Guardianes que gusten de un desarrollo algo más narrativo. A ellos solo podemos decirles que aprovechen lo que quieran de lo descrito en ella y obvien las tiradas que convierten su desarrollo en algo aleatorio.

## PISTAS FLOTANTES

Es evidente que si algunas pistas se quedan colgadas en uno de los escenarios y los investigadores no se hacen con ellas, van a perderse parte de la historia. La mayoría de ellas han sido concebidas como «pistas flotantes», fragmentos de información que permiten a los investigadores realizar deducciones y que pueden colocarse en una u otra escena con algo de habilidad. Por ejemplo, cualquier pista que pudiera encontrarse en el teléfono móvil de Nicolette Fontenot podría encontrarse también en el de Abel Fontenot.



También puedes convertir un mensaje de texto que debiera orientar a los investigadores en una dirección concreta, en una conversación velada o un fragmento de información obtenido durante un interrogatorio.

Si ves que existe la posibilidad de entregar una pista que se ha quedado colgada en una escena anterior usando a otro personaje no jugador u otra escena, no dudes en hacerlo. Cuantas más pistas tengan los investigadores, más claro estará el trasfondo de la historia y podrán tomar mejores decisiones antes de actuar.

## TERMINAR LA HISTORIA

El objetivo evidente de esta historia es recuperar a Jodie y llevarla de vuelta con su padre para que se siga sometiendo al tratamiento paliativo que, lamentablemente, solo servirá para alargar unas semanas su vida.

Cómo logren los investigadores descubrir el paradero de Jodie y hacerse con ella depende por entero de cómo actúen. No obstante, hay dos formas evidentes de lograrlo: la primera es sacárselo a Nicolette, que es la única que sabe que Jodie se

refugia en una casa de huéspedes junto a su madre. Pero ella no concederá fácilmente esta información —antes de ello tratará de manipular a los investigadores para conducirlos hasta el pantano y acabar con ellos—. La segunda vía es esperar hasta el momento en que Skyler y su hija fueron citadas en el pantano, y entonces abordarlas. Por desgracia para los investigadores, tienen que pasar por encima de Eldridge y el *sheriff* Brody Turner para lograrlo. Esto podría dar pie a una emocionante persecución en la que Abel y Nicolette Fontenot se llevan consigo a Jodie a rastras hacia el interior del pantano, mientras los investigadores deben lidiar con Eldridge y el *sheriff*, tratando de deshacerse de ellos tan rápido como sea posible antes que Jodie se someta a la ceremonia del Despertar.

Parte de la gracia de esta aventura es que resolver las cosas como lo harían habitualmente los investigadores de las historias de los Mitos de Cthulhu solo genera mayores problemas: Jodie morirá y, si la sangre de las brujas es derramada en la zona de culto, posiblemente la realidad se desgarre para que Shub-Niggurath emerja desde el pantano trayendo la locura consigo.









# INFORMACIÓN ADICIONAL

## LOS RESUCITADOS

**S**on los cuerpos de aquellos que fueron sacrificados como inicio de la ceremonia del Despertar y cuyos cadáveres fueron recuperados y sometidos a hechicería ritual. El proceso consiste en arrancarles la lengua, quemarla y mezclar sus cenizas con tierra del pantano de la zona de culto en la que hayan caído esporas de retoño oscuro. Luego, se introduce la mezcla de nuevo en la boca del cadáver y se cose con pelo trenzado procedente de una de las figuras de palos. Finalmente, el cadáver se deja en la zona de culto. Si alguna de las esporas de retoño oscuro cae sobre el cuerpo durante la próxima ceremonia del Despertar, este renace como un Resucitado.

Los Resucitados son seres huecos, vacíos, cascarones de carne pútrida sin más ánimo que cumplir la voluntad de quien los convoca por medio de alguna de sus posesiones. Su renacimiento tiene algo que ver con el don de la fertilidad de Shub-Niggurath, pero ni siquiera el Aquelarre entiende qué poderes influyen en su creación. Se mueven como marionetas, tambaleantes y a paso lento pero constante cuando son convocados, pero mientras tanto, permanecen inmóviles, ocultos y olvidados.

## LOS RITOS

A continuación, se detallan los pormenores de los ritos empleados por el culto de los pantanos para manipular a aquellos que han recibido el beso de Shub-Niggurath. Se describen pormenorizadamente por si el Guardián juzga oportuno usarlos en algún punto del desarrollo de la historia como respuesta de los miembros del culto a las acciones de los investigadores.

## Rito de obsesión

Implanta una orden en el subconsciente de alguien que haya recibido el beso de Shub-Niggurath. Esa

persona debe cumplir con la orden según las directrices que se le den. Si no se le da ninguna instrucción adicional, el afectado puede rellenar esos «huecos» como desee. Por ejemplo, si se le implanta la orden de «mata a Anthony Curlwen» pero no se especifica el modo, tiende a usar aquel con el que mejor se desenvuelve —un francotirador usaría su rifle, mientras que un pandillero seguramente trataría de apuñalarlo en un callejón oscuro—.

En el momento en que se realiza el rito, la ritualista que lo ejecuta —concentrada plenamente sobre un círculo esotérico— establece un vínculo empático con el afectado, lo cual permite a este obtener información relevante no especificada de forma automática. De esta forma, si la orden es «mata a Anthony Curlwen» y la ritualista sabe cuál es su vivienda, el objetivo del rito recibe automáticamente también esta información, aunque desaparece de su memoria cuando satisface la obsesión implantada.

Un objetivo sometido al rito de obsesión debe cumplir con la orden dada para poder volver a ser dueño de sus actos, si bien la ritualista puede cancelarla con un mero gesto de su voluntad. A todos los efectos, se considera que el afectado ha cumplido su objetivo, por lo que recupera la razón de ser allí donde esté.

Un trauma grave —como la pérdida de consciencia que sufre Randall Delacroix al atropellar a Sullivan Goodwin y estrellarse contra una pared— puede romper el vínculo establecido por el rito, de la misma forma que si la ritualista lo hubiera liberado de su obsesión.

Los afectados de voluntad débil no recuerdan nada de lo ocurrido desde que el rito de obsesión les afectó y hasta que su efecto se disipó. Los que gozan de una voluntad más férrea pueden tener momentos de lucidez durante el cumplimiento de una orden o tener algunos *flashbacks a posteriori*.



## Rito de vinculación

Permite controlar los actos de alguien que haya recibido el beso de Shub-Niggurath.

El rito requiere que la ritualista se coloque sobre un círculo con trazados esotéricos y repita el nombre del afectado como un mantra. Esto inicia el vínculo empático, pasando la ritualista a controlar el cuerpo del objetivo y percibiendo a través de sus sentidos. El afectado reproduce fielmente cada uno de los movimientos que realiza la bruja mientras el vínculo persiste.

El resto de especificaciones del rito son iguales a las del rito de obsesión —de alguna manera ambos ritos parecen obtener su poder de una misma fuente común—.

## LOS DURMIENTES

Durmiente es el término coloquial que usan los miembros del Aquelarre para referirse a aquellos que han recibido el beso de Shub-Niggurath y que, por tanto, son susceptibles de ser objetivos de los ritos de obsesión y vinculación. Son, por ello, valiosos recursos para el culto, pero también porque el Aquelarre puede obligar a sus familiares y allegados a colaborar como compensación por los servicios prestados.

A continuación, se exponen brevemente los datos de mayor relevancia de los Durmientes más destacados. Se incluyen aspectos tales como cuándo y porqué fueron escogidos y cuál es la ventaja que esperaba obtener el Aquelarre a cambio.

En casa de Agatha Fontenot, su hijo Abel tiene un cuaderno donde están garabateados los nombres de todos estos Durmientes. Si los investigadores se hacen con la lista, es posible que puedan obtener más información sobre ellos.

No todos los nombres de la lista han sido finalmente elegidos para recibir el beso. Algunos, por ejemplo, han muerto por causas ajenas al Aquelarre, otros han tenido que ser sacrificados por hacer demasiadas preguntas o han perdido la cordura al ser controlados mediante ritos en demasiadas ocasiones.

La mayoría de los Durmientes pueden dar testimonio de cómo fueron contactados por Abel, Nicolette o Agatha, y de cómo se les citó en el camping abandonado, donde fueron recibidos por Eldridge y obligados a inhalar algún tipo de sustancia que les hizo perder el conocimiento. De ahí

en adelante, todo es una nube de misterio hasta el amanecer del siguiente día.

El «cuento» que los reclutadores del Aquelarre venden a los elegidos para recibir el beso se relaciona con la magia tradicional de los pantanos, pero nunca se especifica nada más. Nunca se menciona a Shub-Niggurath, a las brujas ni a los retoños oscuros. Por supuesto, muchos Durmientes han podido hacerse preguntas e incluso indagar en el asunto para descubrir más, pero ninguno de ellos ha durado demasiado cuando lo ha hecho. Solo aquellos que han respetado el secreto de los pantanos han podido seguir respirando con la bendición de haber sido sanados de sus males.

En cualquier caso, toda esta información se incluye aquí para que le des el uso que consideres oportuno como Guardián. Ten en cuenta que el mayor valor de los Durmientes radica en poder ser usados por el Aquelarre a través de los ritos de vinculación y obsesión para obrar contra los investigadores de forma directa o indirecta. Conociendo sus capacidades podrás decidir qué Durmiente es más conveniente para una tarea concreta.

Los Durmientes también tienen especial relevancia en caso de que una de las brujas decida cobrarse venganza tratando de convocar a Shub-Niggurath en esta realidad —consulta el apartado «Venganza»—.

## Francis McClemon

Es un niño de diez años en cuya concepción ayudó el Aquelarre, llevando a su madre hasta la zona de culto mientras su padre esperaba su regreso en el camping abandonado.

El Aquelarre se aprovechó durante años de los contactos financieros de su padre, Harry McClemon, hasta que murió en un accidente de tráfico. Desde entonces, Francis se ha convertido en alguien intrascendente hasta el punto de que nunca lo han manipulado a través de los ritos de obsesión y vinculación.

## Ashton Whitford

Actualmente es un bebé en su último mes de gestación. El Aquelarre ayudó a su padre Christian y su madre Victoria a concebirlo a cambio de beneficiarse del acceso a las bases de datos de la policía y del ayuntamiento de Baton Rouge, donde Christian y Victoria trabajan respectivamente.





### **Lukas Williamson**

Un detective con una gran capacidad para desenvolverse en entornos urbanos. Fue salvado por el Aquelarre de un cáncer terminal de pulmón. A cambio, le encargan la tarea de averiguar más sobre los posibles candidatos a la ceremonia. Nunca ha sido sometido por los ritos de obsesión y vinculación.

### **Jon Favre**

Sanó de una enfermedad mental degenerativa gracias al Aquelarre, que lo usa como «arma humana» para eliminar objetivos molestos.

### **Alfred Kidman**

Un abogado de mediana edad que fue salvado de los últimos estadios del sida a cambio de asesoramiento legal. Fue reclutado por Nicolette, por lo que sabe de la existencia de esta, de Abel, de Eldridge e incluso de Lukas Williamson, al que sorprendió siguiéndolo.

Kidman nunca ha sido controlado por el rito de vinculación, aunque Agatha sí ha implantado en él algunas órdenes mediante el rito de obsesión para obligarlo a aceptar o rechazar ciertos trabajos de interés para el Aquelarre. La voluntad de Kidman no es demasiado fuerte y cree fueron decisiones propias, sin cuestionarse su origen.

### **Eva Bernier**

Una anciana de Lafayette con esclerosis múltiple. Es una enciclopedia viviente acerca de los pantanos, la historia pasada de Luisiana y de cualquier forma vegetal que pueda encontrarse en el lugar. A cambio de recibir el beso de Shub-Niggurath Eva está en contacto con Agatha vía telefónica para asesorarla regularmente acerca de remedios naturales para conseguir ciertos efectos medicinales.

Por su avanzada edad, no es demasiado útil para ser manipulada a través de los ritos de obsesión o vinculación. No obstante, a veces Nicolette



o Abel la utilizan como coartada ante algún tipo de investigación que los tiene como objetivo.

Eva realmente cree que ha sido salvada por Agatha, a quien no conoce en persona y a quien considera una «bruja buena del pantano».

### Randall Delacroix

Fue escogido por su habilidad como rastreador y sus capacidades como tirador. Ha sido controlado a través de los ritos un par de veces, ambas por parte de Nicolette. En la primera, se le ordenó rastrear a un excursionista que se internó en los pantanos para hacer fotos. Cuando dio con él, le descerrajó un tiro a 200 metros, recuperó la cámara y la arrojó al pantano.

En la segunda ocasión, Nicolette usó el rito de obsesión para que atacara a Sullivan.

Randall no tiene la suficiente voluntad como para recordar nada de lo ocurrido cuando es manipulado a través del rito de vinculación, por lo que simplemente cree que tiene algún tipo de sonambulismo que no relaciona con su «milagrosa cura». Para él, en los pantanos debe vivir algún tipo de espíritu relacionado con el vudú que decidió curarle por algún motivo que no se cuestiona.

### Eric Webster

Es un antiguo marine licenciado debido a una enfermedad del páncreas que le dejó postrado en cama. El Aquelarre lo escogió como músculo cuando Jon Favre fue encarcelado.

Para cuando Webster fue sanado por el beso de Shub-Niggurath, estaba tan lleno de calmantes que cree que lo ocurrido con Abel y el camping fue solo un sueño o una alucinación, y achaca su sanación a su constitución superior y a su fe en Dios.

Debido a la merma de cordura que supuso para Favre verse sometido más de una decena de veces al rito de vinculación, el Aquelarre puso mayor cuidado con Eric Webster, al que sólo controlan por medio del rito de obsesión, implantando en él el deseo de matar al objetivo señalado por el Aquelarre.

Eric no recuerda nada de lo que ocurre a partir de que el Aquelarre le implanta la idea de matar.

Cree que es él mismo quien escoge a sus víctimas, creyéndose un asesino en serie que actúa por cuenta propia.

### Andrew Pearson

Era un niño de cuatro años con problemas respiratorios que lo condenaban a vivir permanentemente pegado a un respirador. Fue escogido por ser hijo de uno de los agentes del FBI destinados a investigar las desapariciones del sur del estado de Luisiana, focalizadas entorno a la Universidad Estatal y en las que estaba implicada Nicolette Fontenot.

Su padre, John, accedió voluntariamente a que su hijo recibiera la «cura de los pantanos» a cambio de dar carpetazo a la investigación. Hoy día, de cuando en cuando, Nicolette se pone en contacto con él por *email* para solicitarle información que pueda extraer de la base de datos del FBI, aunque no tienen trato en persona debido a que el agente trabaja en Houston, Texas.

Andrew ha sido sometido una única vez al Rito de vinculación por parte de Agatha, para manifestarse a través del niño cuando John se negó a seguir pasándoles información, amenazando con reabrir el caso de las desapariciones de los pantanos. Tras la traumática experiencia —que le arrebató parte de la cordura a John—, el agente del FBI se volvió un colaborador de lo más eficiente.

### Abigail Turner

La nieta del *sheriff* Brody Turner. Fue sanada por el Aquelarre de una dolencia ósea que a la larga iba a postrarla en una cama de por vida. Actualmente es una adolescente de catorce y nunca ha sido controlada por los ritos del Aquelarre. Simplemente sirvió a sus miembros para ganarse la colaboración de su abuelo.



## CRONOLOGÍA

**Lunes, 24 de septiembre de 2001.** Sullivan y Skyler Goodwin se separan. Por mutuo acuerdo, su hija Jodie de 4 años se queda con Skyler, mientras que Sullivan —dedicado por completo a su trabajo— le entrega una generosa pensión.

**Viernes, 21 de marzo de 2014.** A Jodie le diagnostican un cáncer con 17 años.

**Jueves, 15 de mayo de 2014.** Primer contacto entre Abel Fontenot y Skyler. Horas después manda al detective Lukas Williamson a investigarla.

Nicolette Fontenot se interesa por Jodie.

**Jueves, 5 de junio de 2014.** Los doctores confirman a Skyler que el tratamiento de su hija no está funcionando y que le quedan seis meses de vida.

Abel Fontenot le habla a una devastada Skyler sobre «la sanación de los pantanos».

**Jueves, 12 de junio de 2014.** Jodie tiene una de las peores reacciones al tratamiento.

**Domingo, 15 de junio de 2014.** Skyler descubre a su hija intentando suicidarse para acabar con el sufrimiento de los efectos secundarios del tratamiento. Ambas hablan sobre la sanación de los pantanos y, tras contactar con Nicolette Fontenot, se marchan a Morgan City. Por indicación de esta, se instalan en la casa de huéspedes Mama Louise, donde será imposible que las localicen.

Nicolette Fontenot usa el rito de obsesión con Randall Delacroix, obligándole a apostarse frente a la casa de Skyler con la orden de eliminar a su exmarido si aparece en el lugar.

**Lunes, 16 de junio de 2014.** Jodie falta a la sesión de tratamiento del hospital y no logran contactar con ella.

**Jueves, 19 de junio de 2014.** Jodie falta a una segunda sesión. Al no poder contactar con ella ni su madre, llaman a su padre. Al salir del trabajo, Sullivan se dirige al piso de Skyler en busca de una explicación, pero antes de entrar al edificio es atropellado por Randall Delacroix, quien a continuación se estrella contra una pared y pierde la consciencia.

**Viernes, 20 de junio de 2014.** La policía toma declaración a Randall, ingresado en el hospital por el traumatismo sufrido. Dice no recordar nada.

Sullivan está recuperándose de una intervención por una fractura de la pierna.

**Sábado, 21 de junio de 2014.** Sullivan pide el traslado a una clínica con mejores prestaciones y donde pueda tener acceso a su teléfono y ordenador. Desde allí convoca el día siguiente a los investigadores, con quienes se reúne en su habitación de hospital al atardecer.



# AYUDAS DE JUEGO

## AYUDA 1 - FOLLETO DEL CAMPING





## AYUDA 2.1 - FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN A LA ONG



Formulario de ingreso al voluntariado de la ONG OVERCOME

| INSCRIPCIÓN DE VOLUNTARIADO                                                                                  |                                                                        |                                                        |       |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|-------|
| <b>DATOS PERSONALES:</b>                                                                                     |                                                                        |                                                        |       |
| Nombre y apellidos: <i>Zack Watts</i>                                                                        |                                                                        | Licencia de conducir /Tarjeta Residencia/Pasaporte:    |       |
| Nacionalidad: <i>Estadounidense</i>                                                                          | Sexo: <input checked="" type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/> M | Fecha de nacimiento (ver nota 1): <i>10 marzo 1995</i> |       |
| Domicilio:                                                                                                   |                                                                        | Nº:                                                    | Piso: |
| C.P.:                                                                                                        | Municipio: <i>Baton Rouge</i>                                          | Estado: <i>Luisiana</i>                                |       |
| Tel. 1: <i>555 238 655</i>                                                                                   | Tel. 2:                                                                | Correo-e: <i>zackwatts95@freemail.com</i>              |       |
| Horario de contacto:                                                                                         |                                                                        |                                                        |       |
| <b>DATOS DE INTERÉS:</b>                                                                                     |                                                                        |                                                        |       |
| Estudios: <i>Universitarios</i>                                                                              |                                                                        | Idiomas (nivel): <i>Inglés Nativo</i>                  |       |
| Experiencia profesional:                                                                                     |                                                                        |                                                        |       |
| Situación laboral / ocupación actual: <i>Estudiante</i>                                                      |                                                                        |                                                        |       |
| Experiencia previa como voluntario: <input type="checkbox"/> SI <input checked="" type="checkbox"/> NO       |                                                                        | Asociación/ONG:                                        |       |
| Tipo:                                                                                                        |                                                                        |                                                        |       |
| <b>¿Cómo ha conocido usted el Punto de Información de Voluntariado?</b>                                      |                                                                        |                                                        |       |
| Internet <input type="checkbox"/> Amigos y conocidos <input type="checkbox"/> ONG, organismo público, centro |                                                                        | <input checked="" type="checkbox"/> Publicidad         |       |
| Teléfono de información general                                                                              |                                                                        | <input type="checkbox"/> Otros:                        |       |
| <b>DATOS PARA ASESORAMIENTO SOBRE ACTIVIDADES DE VOLUNTARIADO:</b>                                           |                                                                        |                                                        |       |
| Actividad, tipo de voluntariado, sector de población de interés:                                             |                                                                        |                                                        |       |
| <i>Soporte psicológico a pacientes de enfermedades graves y sus familiares</i>                               |                                                                        |                                                        |       |
| Disponibilidad: (Indicar horario, días, inicio de incorporación...)                                          |                                                                        |                                                        |       |
| <i>Incorporación inmediata</i>                                                                               |                                                                        |                                                        |       |
| Municipio o distritos preferentes para realizar la actividad:                                                |                                                                        |                                                        |       |
| <b>OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS SOBRE LA INFORMACIÓN RECIBIDA:</b>                                            |                                                                        |                                                        |       |
|                                                                                                              |                                                                        |                                                        |       |

*Nota 1:* en virtud de la Ley 45/2015, de Voluntariado, mediante la firma de este impreso los progenitores, tutores o representantes legales consienten la adquisición de condición de voluntario de los solicitantes mayores de 16 y menores de 18 años. Igualmente, mediante la firma de este impreso en caso de menores de 16 años y mayores de 12 se autoriza expresamente por los progenitores, tutores o representantes legales esta solicitud de inscripción como voluntario al considerar que no perjudica su desarrollo y formación integral.

Firma del voluntario:

Firma del padre/madre/tutor/representante legal (nota 1)

Fecha:

2 de marzo de 2014



## AYUDA 2.2 - CARNET DE ESTUDIANTE DE ZACK



## AYUDA 3 - FOTOGRAFÍA DE ZACK Y JOHN PADILLA





**AYUDA 4 - MAPA ABOCETADO DE LA ZONA DEL PANTANO DE ABEL FONTENOT**





## AYUDA 5 - LISTA DE DURMIENTES DEL CUADERNO DE ABEL FONTENOT





# CAMILA FIGUEROA

*Expolicia, investigadora, 73 años*

Camila formó parte de la policía estatal de Texas antes de retirarse e investigar por su propia cuenta. Con el tiempo, se especializó en desapariciones y comenzó a publicitarse. Y es gracias a esa publicidad que Sullivan Goodwin ha dado con ella y ha decidido contratarla para que dé con su hija Jodie, haciéndola viajar desde Houston hasta Lafayette. Pese a su edad, tiene un buen estado de salud, aunque con el paso del tiempo ha ido delegando las tareas físicas en su fiel acompañante Wyatt Bradshaw, a quien contrató para que la llevara de un lugar a otro dada su aversión a conducir.

**FUE** 35    **CON** 60    **TAM** 45    **DES** 75  
**APA** 70    **INT** 75    **POD** 40    **EDU** 60

**Cordura:** 40

**Puntos de Vida:** 10

**Puntos de Magia:** 8

**Suerte:** 60

**Movimiento:** 4

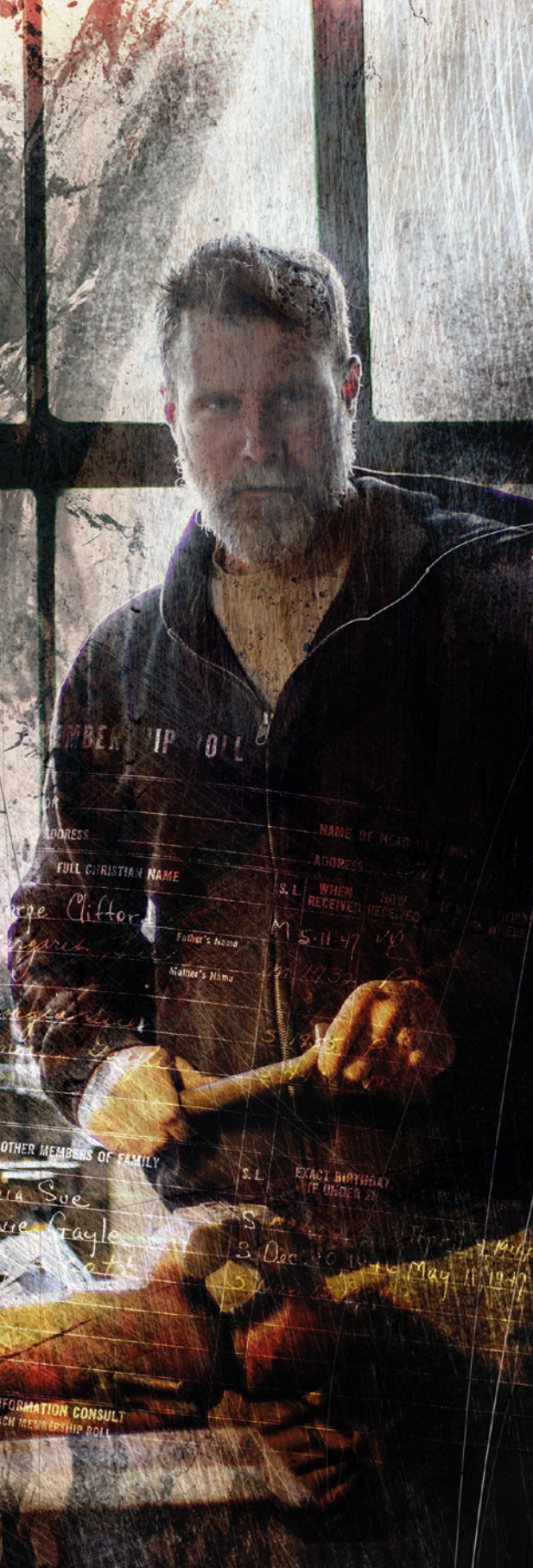
**Armas de fuego (Arma corta)** 65%, daño 1D3+Bonificación al daño.

**Esquivar** 37%.

**Habilidades:** Buscar libros 65%; Charlatenería 60%, Criminalística 40%; Crédito 50%, Descubrir 65%, Escuchar 60%, Historia 45%, Lengua propia (Inglés) 60%, Orientarse 15%, Psicología 50%, Sigilo 40%.







# WYATT BRADSHAW

Explicía, 37 años

Es un policía que tuvo que abandonar el cuerpo a los 35 años debido a ciertos desacuerdos con sus superiores. Bradshaw es, casi literalmente, un perro de presa que no acepta medias tintas morales. Tiene muy claro lo que está bien y lo que no y se niega a pasar por alto comportamientos reprobables.

Meses después de su retirada forzosa, Bradshaw conoció a Camila, quien le ofreció colaborar con ella con el único requisito de estar siempre disponible y dispuesto a conducir allí donde se requirieran sus servicios

|        |        |        |        |
|--------|--------|--------|--------|
| FUE 70 | CON 75 | TAM 75 | DES 55 |
| APA 50 | INT 45 | POD 45 | EDU 50 |

**Cordura:** 45

**Puntos de Vida:** 15

**Puntos de Magia:** 9

**Bonificación al daño:** +1D4

**Suerte:** 65

**Movimiento:** 8

**Corpulencia:** 1

**Armas de fuego (Arma corta)** 50% (Fusil/Esco-  
peta) 30%.

**Combatir (Pelea)** 65%.

**Esquivar** 27%.

**Habilidades:** Buscar libros 30%, Criminalística  
66%, Conducir automóvil 47%, Crédito 35%,  
Descubrir 60%, Escuchar 40%, Intimidar  
30%, Lengua propia (Inglés) 50%, Orientar-  
se 18%, Seguir rastros 50%, Sigilo 40%.



# MADELEINE PRUDHOMME

Periodista, 32 años

Es una periodista de sucesos que se ha especializado en crímenes de temática ocultista. Culminó su carrera estudiantil trabajando en periódicos de tirada estatal pero, más tarde, se decantó por establecerse como *freelance* y dedicar su atención a casos que realmente despertaran su interés.

Hace un par de años estuvo investigando unos rumores que apuntaban a la actividad de sectas en los pantanos. Sin embargo, no tardó en descubrir que como *freelance* no podía abarcar el terreno necesario para obtener resultados relevantes. Dejó el asunto y se puso a trabajar en otros sucesos que le permitieran recibir ingresos en menos tiempo. No obstante, el año que Madeleine dedicó a sus investigaciones en Luisiana le proporcionaron un extenso conocimiento de la zona. Por ello, se reveló como un valioso efectivo para Sullivan Goodwin, ya que este buscaba a alguien que fuera capaz de guiar a Camila y Wyatt por todo el estado.

**FUE** 55    **CON** 60    **TAM** 70    **DES** 60

**APA** 50    **INT** 75    **POD** 40    **EDU** 55

**Cordura:** 40

**Puntos de Vida:** 13

**Puntos de Magia:** 8

**Suerte:** 75

**Movimiento:** 9

**Bonificación al daño:** +1D4

**Corpulencia:** 1

*Esquivar* 30%.

**Habilidades:** Arte/Artesanía (Escritura) 60%,  
Buscar libros 40%, Ciencia (Geografía) 60%,  
Ciencias ocultas 60%, Conducir automóvil  
25%, Crédito 30%, Descubrir 40%, Encanto  
45%, Escuchar 50%, Lengua propia (Inglés)  
55%, Medicina 16%, Mitos de Cthulhu 10%,  
Orientarse 30%, Psicología 40%, Seguir ras-  
tros 30%, Sigilo 30%.







# MASON GOODWIN

Anticuario, 28 años

Es el hermano menor de Sullivan. No tienen una relación demasiado estrecha, que por lo general se reduce a verse en fechas señaladas e intercambiar algunas llamadas un par de veces al mes. Pero en cuanto Sullivan le habló de la desaparición de Jodie y lo desesperado que estaba por no saber a quién acudir, Mason no lo dudó ni un instante y viajó desde el norte del estado hasta Lafayette para encontrarse con él.

Mason tiene un negocio de compra venta de toda clase de objetos, desde antigüedades a piezas de coleccionista. Lo dirige desde un taller donde restaura todo lo que puede conseguir en subastas y en almacenes abandonados.

|               |               |               |               |
|---------------|---------------|---------------|---------------|
| <b>FUE</b> 65 | <b>CON</b> 60 | <b>TAM</b> 50 | <b>DES</b> 80 |
| <b>APA</b> 60 | <b>INT</b> 50 | <b>POD</b> 55 | <b>EDU</b> 45 |

**Cordura:** 55

**Puntos de Vida:** 11

**Puntos de Magia:** 11

**Suerte:** 60

**Movimiento:** 9

*Combatir (Pelea)* 30%.

*Esquivar* 40%.

**Habilidades:** Arqueología 37%, Buscar libros 50%, Ciencias ocultas 20%, Conducir automóvil 25%, Crédito 40%, Descubrir 25%, Escuchar 24%, Historia 40%, Intimidar 20%, Lengua propia (Inglés) 45%, Otras lenguas (Francés) 45%, Persuasión 50%, Tasación 30%.



# PERSONAJES NO JUGADORES

## AGATHA FONTENOT

**FUE** 40    **CON** 40    **TAM** 45    **DES** 80  
**APA** 70    **INT** 60    **POD** 65    **EDU** 90

**Cordura:** 25

**Puntos de Vida:** 8

**Puntos de Magia:** 16

**Bonificación al daño:** 0

**Corpulencia:** 0

**Movimiento:** 5

**Armadura:** Ninguna.

*Combatir (Pelea)* 25%, daño 1D3.

*Armas de fuego (calibre 12 escopeta)* 40%  
daño 4D6/2D6/1D6.

*Esquivar* 40%.

**Habilidades:** Buscar libros 65%, Crédito 50%,  
Charlatanería 65%, Ciencias (herbología)  
65% Ciencias ocultas 75%, Descubrir 70%,  
Encanto 85%, Escuchar 80%, Idiomas (in-  
glés) 60%, (francés) 50%, Mitos de Cthulhu  
55%, Orientarse 45%.

**Hechizos:** Convocar retoño oscuro, Dominar.

## JON FAVRE

**FUE** 75    **CON** 65    **TAM** 70    **DES** 35  
**APA** 25    **INT** 25    **POD** 20    **EDU** 30

**Cordura:** 20

**Puntos de Vida:** 13

**Puntos de Magia:** 4

**Bonificación al daño:** +1D4

**Corpulencia:** 1

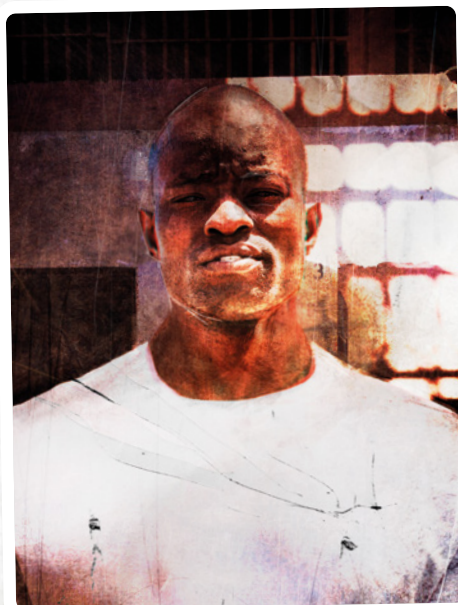
**Movimiento:** 8

**Armadura:** Ninguna.

*Combatir (Pelea)* 55% daño 1D3 +Bonificación  
al daño.

*Esquivar* 20%.

**Habilidades:** Escuchar 45%, Idiomas (inglés)  
40%, Intimidar 75%.





## ABEL FONTENOT

**FUE** 40   **CON** 65   **TAM** 45   **DES** 75  
**APA** 80   **INT** 65   **POD** 25   **EDU** 65

**Cordura:** 25

**Puntos de Vida:** 21

**Puntos de Magia:** 5

**Bonificación al daño:** 0

**Corpulencia:** 0

**Movimiento:** 8

**Armadura:** Ninguna.

*Combatir (Pelea)* 30%, daño 1D3.

*Esquivar* 37%.

**Habilidades:** Arte (Dibujo abocetado) 30%, Buscar libros 45%, Charlatanería 40%, Ciencias (Botánica) 25%, Ciencias ocultas 20%, Descubrir 45%, Escuchar 60%, Idiomas (inglés) 65%, (francés) 40%, Medicina 20%, Mitos de Cthulhu 5%, Orientarse 25%, Persuasión 65%, Primeros auxilios 25%, Sigilo 65%.

## ELDRIDGE FONTENOT

**FUE** 85   **CON** 75   **TAM** 75   **DES** 35  
**APA** 10   **INT** 15   **POD** 20   **EDU** 30

**Cordura:** 20

**Puntos de Vida:** 15

**Puntos de Magia:** 4

**Bonificación al daño:** +1D4

**Corpulencia:** 1

**Movimiento:** 8

**Armadura:** Ninguna.

*Combatir (Pelea)* 55% daño 1D3 + Bonificación al daño, (machete) 70% daño 1D8+BD.

*Armas de fuego (calibre 12 escopeta)* 65% daño 4D6/2D6/1D6.

*Esquivar* 20%.

**Habilidades:** Descubrir 45%, Escuchar 45%, Idiomas (inglés) 30%, Intimidar 85%, Mitos de Cthulhu 5%, Naturaleza 45%, Orientarse 90%, Primeros auxilios 40%, Seguir rastros 70%, Sigilo 77%.

## RANDALL DELACROIX

**FUE** 55   **CON** 75   **TAM** 50   **DES** 65  
**APA** 35   **INT** 30   **POD** 20   **EDU** 20

**Cordura:** 20

**Puntos de Vida:** 12

**Puntos de Magia:** 4

**Bonificación al daño:** 0

**Corpulencia:** 0

**Movimiento:** 9

**Armadura:** Ninguna.

*Combatir (Pelea)* 60% daño 1D3.

*Armas de fuego* (.32 revolver) 75% daño 1D8, (calibre 12 escopeta) 85% daño 4D6/2D6/1D6.

*Esquivar* 55%.

**Habilidades:** Charlatanería 20%, Conducir 55%, Descubrir 90%, Escuchar 75%, Idiomas (inglés) 20%, Intimidar 45%, Orientarse 80%, Primeros auxilios 45%, Psicología 25%, Seguir rastros 85%, Sigilo 80%.

## MOIRA FONTENOT

**FUE** 55   **CON** 65   **TAM** 65   **DES** 20  
**APA** 45   **INT** 50   **POD** 95   **EDU** 50

**Cordura:** 25

**Puntos de Vida:** 13

**Puntos de Magia:** 19

**Bonificación al daño:** 0

**Corpulencia:** 0

**Movimiento:** 0

**Armadura:** Ninguna.

*Combatir (Pelea)* 25%, daño 1D3.

*Esquivar* 10%.

**Habilidades:** Ciencias (biología) 65% Ciencias ocultas 75%, Crédito 40%, Descubrir 30%, Encanto 85%, Escuchar 30%, Idiomas (inglés) 60%, (francés) 50%, Intimidar 65%, Mitos de Cthulhu 55%, Orientarse 60%.



## NICOLETTE FONTENOT

**FUE** 35    **CON** 50    **TAM** 40    **DES** 70  
**APA** 80    **INT** 65    **POD** 90    **EDU** 60

**Cordura:** 60

**Puntos de Vida:** 9

**Puntos de Magia:** 18

**Bonificación al daño:** -1

**Corpulencia:** -1

**Movimiento:** 8

**Armadura:** Ninguna.

*Combatir (Pelea)* 25%, daño 1D3.

*Esquivar* 35%.

**Habilidades:** Buscar libros 65%, Ciencias ocultas 55%, Descubrir 55%, Encanto 75%, Escuchar 55%, Idiomas (inglés) 70%, Mitos de Cthulhu 35%, Orientarse 35%.

**Hechizos:** Convocar retoño oscuro, Sugestión mental.

## SULLIVAN GOODWIN

**FUE** 40    **CON** 50    **TAM** 50    **DES** 50  
**APA** 55    **INT** 85    **POD** 55    **EDU** 75

**Cordura:** 55

**Puntos de Vida:** 10

**Puntos de Magia:** 11

**Bonificación al daño:** 0

**Corpulencia:** 0

**Movimiento:** 8

**Armadura:** Ninguna.

*Combatir (Pelea)* 25% daño 1D3.

*Esquivar* 36%.

**Habilidades:** Buscar libros 50%, Charlatanería 50%, Ciencias (farmacología) 60%, Ciencias (biología) 40%, Crédito 80%, Derecho 50%, Descubrir 45%, Encanto 50%, Escuchar 25%, Idiomas (inglés) 75%, Intimidar 34%, Medicina 75%, Orientarse 15%, Primeros auxilios 60%.

## JODIE GOODWIN

**FUE** 35    **CON** 45    **TAM** 45    **DES** 55  
**APA** 55    **INT** 60    **POD** 50    **EDU** 60

**Cordura:** 50

**Puntos de Vida:** 4/9

**Puntos de Magia:** 10

**Bonificación al daño:** -1

**Corpulencia:** -1

**Movimiento:** 8

**Armadura:** Ninguna.

*Combatir (Pelea)* 25% daño 1D3.

*Esquivar* 27%.

**Habilidades:** Buscar libros 50%, Descubrir 60%, Encanto 75%, Escuchar 30%, Idiomas (inglés) 60%.

## SKYLER GOODWIN

**FUE** 45    **CON** 50    **TAM** 40    **DES** 60  
**APA** 60    **INT** 50    **POD** 50    **EDU** 50

**Cordura:** 50

**Puntos de Vida:** 9

**Puntos de Magia:** 10

**Bonificación al daño:** 0

**Corpulencia:** 0

**Movimiento:** 8

**Armadura:** Ninguna.

*Combatir (Pelea)* 25% daño 1D3.

*Esquivar* 30%.

**Habilidades:** Buscar libros 65%, Charlatanería 45%, Descubrir 45%, Escuchar 40%, Idiomas (inglés) 50%, Persuasión 65%.



SHERIFF BRODY TURNER

FUE 70    CON 70    TAM 70    DES 50  
APA 65    INT 55    POD 25    EDU 55

**Cordura:** 25  
**Puntos de Vida:** 14  
**Puntos de Magia:** 5  
**Bonificación al daño:** +1D4  
**Corpulencia:** 1  
**Movimiento:** 8  
**Armadura:** Ninguna.  
*Combatir (Pelea)* 25% daño 1D3 +Bonificación al daño.  
*Armas de fuego (.32 revolver)* 50% daño 1D8, (*calibre 12 escopeta*) 70% daño 4D6/2D6/1D6.  
*Esquivar* 25%.  
**Habilidades:** Buscar libros 45%, Charlatanería 30%, Crédito 50%, Derecho 45%, Descubrir 70%, Encanto 35%, Escuchar 40%, Idiomas (inglés) 55%, (francés) 40%, Intimidar 45%, Orientarse 30%, Primeros auxilios 20%, Seguir rastros 40%.

ANABELLE «TOTUUS» LANE

FUE 45    CON 60    TAM 45    DES 70  
APA 55    int 65    POD 60    EDU 60

**Cordura:** 60  
**Puntos de Vida:** 10  
**Puntos de Magia:** 12  
**Bonificación al daño:** 0  
**Corpulencia:** 0  
**Movimiento:** 8  
**Armadura:** Ninguna.  
*Combatir (Pelea)* 30% daño 1D3.  
*Esquivar* 60%.  
**Habilidades:** Buscar libros 80%, Ciencias (historia) 70%, Ciencias ocultas 60%, Charlatanería 25%, Conducir 35%, Descubrir 55%, Escuchar 45%, Idiomas (inglés) 60%, Intimidar 30%.

LUKAS WILLIAMSON

FUE 55    CON 60    TAM 65    DES 50  
APA 70    INT 55    POD 50    EDU 55

**Cordura:** 50  
**Puntos de Vida:** 12  
**Puntos de Magia:** 10  
**Bonificación al daño:** 0  
**Corpulencia:** 0  
**Movimiento:** 7  
**Armadura:** Ninguna.  
*Combatir (Pelea)* 25% daño 1D3.  
*Armas de fuego (.32 revolver)* 50% daño 1D8.  
*Esquivar* 25%.  
**Habilidades:** Buscar libros 75%, Charlatanería 20%, Conducir 40%, Crédito 25%, Descubrir 55%, Escuchar 50%, Idiomas (inglés) 55%, Intimidar 30%, Orientarse 25%, Primeros auxilios 30%, Psicología 25%, Sigilo 55%.





## This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



— <http://www.legis.state.nj.us/old/legis/statutes/17/17-10a.htm>

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.